游戏日

国际标准刊号ISSN 1009-0843
国内统一刊号CN51-1576/TN
邮发代号62-99

数字化用户

总93期
2007. 1
特价人民币8.8元

奖 PS3一台 Wii两台 万元大奖 期期送



龙如2
最速主线流程攻略

使命召唤3
360&PS2&PS3通吃攻略

火影忍者木叶之魂

战争机器完全攻略

XBOX360最强画面展示

复刻的奇迹 宿命传说

合金装备 PORTABLE OPS
最速攻略

本期160页 回馈读者

全套次世代主机 FULLHD液晶电视 等你来拿!!

全年订阅2万元大奖行动已展开

JUMP超级明星大乱斗
热血攻略

131关卡流程及获得卡片 全角色相性

全战斗角色封印解除方法

召唤之夜4
剧情小说 系统详解 主线流程 小游戏攻略

转职效果 隐藏人物 番外篇 自由战斗

无限界廊 召唤辞典 料理一览

恶魔城 废墟的肖像
怪物图鉴 出现位置 全地图可破坏地点

全装备道具技能取得方法 全任务 应有尽有

订阅07年杂志拥有次世代主机

新的一年即将来临，游戏日推出新的全年(12期)征订套餐！在07年2月1日以前订阅全年的读者将享受——

- 更优惠的定价
- 不用邮寄调查表即可参与明年全年的单期抽奖和07年全年的总抽奖
- 更能单独参与全年订阅的特别大奖抽奖

选择任何一种套餐后+10元可获得以下特别礼物，可复选。

特别礼物1

获得游戏日推出的"无双大乱斗·黄巾之乱"斗智牌简装版(无外盒包装)。

本斗智牌根据游戏日编辑一直以来热衷的"Bang"斗智牌+"水牛城"任务包，改编成三国的斗智牌。

其单独购买的市面定价为58元，限量88套，先到先得。

特别礼物2

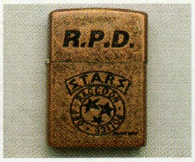
获得游戏日推出的"滴水不漏·一骑当千"三国无双系列的攻略本。

其单独定价为32元，编辑部06年攻略系列唯一尚有少量存货的图书。

特别礼物3

获得游戏日特别制作：生化危机ZIPPO全铜仿旧打火机一个+合金装备SNAKE全金属士兵狗牌+机动战士高达联邦方军队标志胸牌。

三种礼品均为游戏日独立制作，当初随杂志附赠，获得极大好评，市面均无此产品销售。




特别说明：

如有疑问，您可以联系游戏日淘宝官方店的掌柜(时间：每个工作日9:00－18:00)，或致电028-87688333-505找邮购掌柜(时间：每个工作日9:00－18:00)

单期邮购说明：

06年杂志8元/本 05年杂志7元/本 其余杂志6元/本

平邮邮费：1.9元/本

挂号邮费：4.9元/本

特快邮费：10元/本

优惠套餐1 94.8元/全年

单本杂志6元，含每期邮费共计7.9元一本，12期杂志=94.8元

邮寄方式：平邮

特别说明：如果因为邮局邮寄丢失，编辑部不予赔付。

友情提示：价格便宜，但存在一定的风险。推荐地址全年稳定，收信箱安全的读者选择。本套餐邮费只针对一期一本的读者。

优惠套餐2 130.8元/全年

单本杂志6元，含邮费共计7.9元一本，加每期邮寄挂号费3元，12期杂志=130.8元

邮寄方式：挂号平邮

特别说明：如有邮局邮购丢失，编辑部会重新发货。再发货前，编辑部会再确认地址，而且读者收到杂志的时间上可能有延误。

友情提示：和一个朋友一起定全年杂志，我们会两本一起发货，您们可节省全年36元的挂号费。而且您和您的朋友都可以参加所有抽奖。

优惠套餐3 192元/全年

单本杂志6元，含特快费共计16元一本，12期杂志=192元

邮寄方式：特快专递

特别说明：如有邮件丢失，编辑部会重新发货。如果你留下的电话或者地址不详，您可能接不到特快。

友情提示：速度快，早于您当地杂志上市时间。和一个朋友一起定全年杂志，我们会两本一起发货，您们可节省全年120元的特快费。而且您和您的朋友都可以参加所有抽奖。

更优惠的价格，更多获奖机会！

订购办法1：登陆游戏日淘宝官方店：http://shop33523089.taobao.com，下全年订阅单，留下详细联系方式，通过支付宝付费。

订阅办法2：通过邮局汇款至：成都市营门口路民光商厦五楼发行部 收款人：发行部 邮编：610036 并务必在汇款单上写明订购为游戏日，并注明是从07年第几期开始的12期杂志，留下详细联系方式。

回馈读者支持第一弹：全年订阅 特别大奖·2万元

有效期：即日起——2007年2月1日

首先要感谢一直以来读者对我们的大力支持，本刊将在"明年的抽奖活动"和"全年订购抽奖"进行读者回馈活动。目前"07年单期杂志抽奖+07年全年杂志抽奖"的具体奖品还没有明确下来，具体公布日期在下期杂志上，但目前可以确认的是：

1. 以次世代主机：PS3、Wii、Xbox360为单期抽奖奖品，可能还会有高清40寸1080i分辨率的电视。
2. 全年抽奖：特等奖为所有的次世代主机+高清电视的总体市场金额。期待奖品待定。
3. 所有在优惠期订阅我们07年全年杂志的读者，都可以不用填写读者调查表来参与07年的单期杂志抽奖和全年杂志抽奖。

全年订阅大奖目前已经确定。

条件：在07年2月1日以前，通过以上方式订阅游戏日07年全年的读者单独进行一次抽奖。

抽奖时间：07年2月5日

公布时间：

网络公布时间在07年2月6日，地点：游戏日淘宝官方店：http://shop33523089.taobao.com

杂志公布时间在07年3月上市的游戏日杂志上，如有更改请参看07年2月号杂志声明。

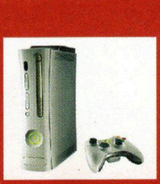
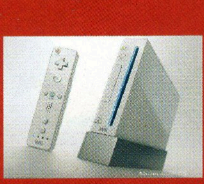
奖品发送日期：07年3月10日

奖品：

特等奖 一名 PS3+Wii+Xbox360+FULLHD(1080P)分辨率液晶电视，或者2万元现金

一等奖 两名 一台PS3

二等奖 五名 游戏日原创特大海报3张任选题材(详见杂志内文广告)


01 游戏日

2007 年 01 月号上 总第 93 期

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



封面作者：池田晶子

本月游戏情报站 2

卷首特辑

召唤之夜 4 勇气攻略 4

剧情小说 系统详解 主线流程 小游戏攻略 转职效果 隐藏人物
番外篇 自由战斗 无限界廊 召唤辞典 料理一览

强档攻略

如龙 2 最速主线流程攻略 34
宿命传说地图攻略 38
火影忍者·木叶之魂 54
战国无双·帝国 60

XBOX360 攻略区

战争机器 64
使命召唤 3 70

非主流

AICE 的恋爱游戏小屋 80
牛蛙的业魔殿 82
FEI 主流 85
星辰的 SRW 团·OG 历史教师第七课～古伦卡斯特开发史 86

极限研究

口袋妖怪怪兽培育手册 90
FF12 极限数据研究 96

才语游言

闲言碎语 98
才语邮局 99
编辑部的故事 103
如果电话亭 104
圣诞黑皮术 106
火星图库 109

卷尾特辑·降龙十八掌(掌机栏目)

恶魔城·废墟的肖像 111
口袋妖怪 WIFI 联机手册 131
JUMP 超级明星大乱斗 132
职业钓鱼 A3
合金装备 OPS A4
圣女贞德 A12

新年新气象，本期调查表内容完全更新，希望大家踊跃填写！！

数字化用户

主管四川省科学技术协会
主办四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真(028)87646606
编辑电话(028)87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
总编辑牛泊
主编兼总经理童文臻 许海龙
执行主编周博 石薇
客户经理呼丽丽
责任编辑付晓飞
编辑任超 王梁宇 李一凡 朱博
发行总监秦风
市场策划刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术总监薛霜
美术编辑梁镭耀、陈颖、白羽
法律顾问四川联合律师事务所 申杰锋律师

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 5100004001007

国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位全国邮政局
零售全国各地书亭报摊
发行服务(028)87648981、87688333-533
邮购成都市营门口路民光商厦 532 室
邮编 610036
定价人民币 8.8 元
印刷单位 CBI 印刷厂
刊期半月刊
出版日期 1 月 1 日

这期游戏多，页数少，在众多栏目纷纷被剥削页数之后，游戏情报站终于也没能幸免，被拦腰斩断只留下了 2 页空间。其实按照圣诞前的游戏发卖狂潮来看，这期本来应该要加页才对的啊！在截稿的前夕，编辑们得到了关于勇者斗恶龙 9 的最新消息，因此放在了栏目的最前面，大家千万要看仔细哦，发售日是 2007 年内。最后，上期调查表上关于本栏目的意见不是很多，希望大家多提意见，特别是关于栏目的名称，无论什么口胡名称都可以啊~

本月游戏情报站
Game Informations

NINTENDO DS　PlayStation 2　Wii　PSP　XBOX 360　PLAYSTATION 3

2007 年发售预订

勇者斗恶龙 9～星空守护者

NDS　类型：国民级 RPG　厂商：SQUARE&ENIX

这绝对是今年的重量级新闻之一，日本国民级 RPG 游戏《勇者斗恶龙》的最新正统续作决定在任天堂的掌机 NDS 上推出，游戏名为《勇者斗恶龙 9~星空守护者》！



这是《勇者斗恶龙》历史上首次将正统续作放在掌机上发售，之前的作品都是在家用主机上，由此可以看出 NDS 强大的影响力。不过，更加重要的是，这一决定可以看作是 ENIX 自 PS 和 PS2 时代以来，首次正式站到任天堂的阵营，DQ9 的主机没有选择 PS2 或者 PS3 的确相当出人意料。由此推断，PS 时代以来就是 SCE 最坚定的支持者的 SQUARE 是否也会调整今后游戏的开发重心呢？



《勇者斗恶龙 9~星空守护者》沿用了 8 代所采用的 Level 5 引擎，相信画面上能有出色的表现。开发阵容则依然是由掘井雄二、鸟山明等人领衔，利用 NDS 的网络功能，本次的游戏可以和其他玩家一起共同参加冒险。

本作发售日预订为 2007 年中。不过按照 DQ 系列一贯延期的作风，希望最终能够在 2007 年圣诞以前玩到这个游戏吧！

勇者斗恶龙 SWORD～假面女王和镜之塔

Wii　类型：RPG　厂商：SQUARE&ENIX





预订于 2007 年春在 Wii 上发售的另一款 DQ 系列游戏，游戏首次采用了声优配音。和游戏名相同，本作充分利用了 Wii 的操作器实现各种斩击的操作方式，是 DQ 历史上一次全新的尝试。引用掘井雄二的话来说，本作将是一款"即使躺在床上打滚也能进行的游戏"。

12 月 14 日

Wild Arms the Vth Vanguard

PS2　类型：RPG　厂商：SCE

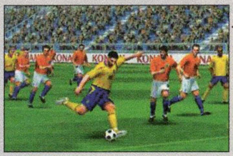


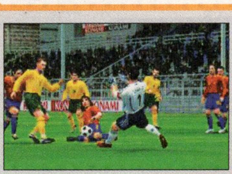
SCE 为纪念《荒野兵器》系列诞生 10 周年所制作的系列第五作。本作依然是少男少女们在荒废的异世界冒险，音乐继承前几作的西部风格，口哨，吉他融合的音乐十分悦耳。新作增强动作的要素，战斗系统依然是"格子内的战斗"。加上幻兽华丽的演出效果真是不可错过啊。另外补充一句：主题曲《Justice to Believe》由人气声优水树奈奈演唱，就算不玩这首歌也一定要听啊！

实况足球 10 无所不在·进化

PSP　类型：SPT　厂商：KONAMI

简而言之，本作是 PSP 上众所期待的，带有 MASTER 联赛模式的非阉割版实况足球。





实况足球 10

XBOX360　类型：SPT　厂商：KONAMI

XBOX360 上首个实况足球游戏，大家终于可以体验 5.1 声道，720P 高清显示带来的震撼效果了。另外，基于 XBOX360 完善的网络对战机能，联机对战将是另外一大卖点。

陆行鸟和魔法绘本

NDS　类型：AVG　厂商：SQUARE

火影忍者～忍列传

NDS 类型：3DACT 厂商：TAKARA&TOMY

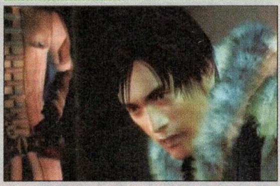


继 TOMY 在 NDS 推出了数个 2D 动作类火影忍者游戏之后，这次终于以卡通渲染的手法将火影忍者以 3D 的姿态呈现在 NDS 之上。本次的画面表现力相当优秀，值得一玩。

12月21日

失落的星球

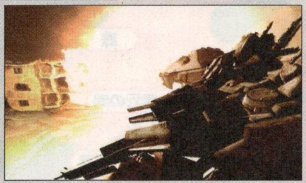
XBOX360 类型：FPS 厂商：CAPCOM



这个引人注目的大作特意拉来了《鬼武者》的制作人稻船敬二，希望能给玩家更大的信心。游戏的舞台设定在一个终年冰雪的星球，这里的居民自称为“雪贼”，而对他们最大的威胁则是星球的原生物“艾克利德(エイクリッド)”，某日他们救起了一个失去记忆的青年，并委托他去完成一个特殊任务。危机四伏的环境，失去记忆却一身绝技的战士，神秘的任务，这一切让我们想起电影《波恩的身份》，游戏也随大流加入了网络对战模式，看来这才是真正的精华所在，就让我们期待制作方允诺给我们的“挑战生存极限”吧！

装甲核心 4

PS3 类型：ACT 厂商：FromSoftware



这是个混乱的世界，企业的权威超过国家，贫富严重分化，犯罪率大增，战乱频繁，佣兵成群——但是这些都是借口！我们只是要用这个世界观做幌子制造我们心仪的机器人罢了！依靠新主机的强大机能，驾驶着自己精心装备的钢铁怪物在战场上驰骋，和众多强手交战，这才是我们关心的事情！这次的机器人照例每个零件都可以更换，在多次战斗中建立属于自己的传说吧！你也可以像“赤色彗星”“白色恶魔”那样令敌人闻风丧胆！（好像说串了？）

EVA 的秘密

PS2 类型：AVG 厂商：GAINAX

《名侦探 EVA》虽然延期到了 1 月 18 日，但是本月还有另外一个 EVA 相关的游戏。本作以 TV 版 17~24 话和 1998 年的剧场版为故事背景，玩家将控制冷酷的谍报部职员剑崎京野(キョウヤ)展开全长 30 话的全新故事。

圣剑传说 4

PS2 类型：ARPG 厂商：SQUARE

这个游戏恐怕没必要再多作介绍了吧？本月最受期待的超重量级 RPG 作品，大家准备看下期我们制作的完美攻略吧！

Railfan

PS3 类型：TAITO 厂商：电车模拟驾驶

F1 CHAMPIONSHIP EDITION

PS3 类型：RAC 厂商：SCE



这就是在 TGS 游戏展上卷起轩然大波的 PS3 上的 F1 赛车游戏，PS3 次世代的画面效果十分的惊人，游戏中加入天气的要素，雨滴打在屏幕上的效果大大增强了游戏的真实感，或许也是在炫耀机能。PS3 到底是否名副其实，这款 F1 的赛车会给我们答案。编辑部的心里话：买不起就看画面吧。

世界传说～光辉神话

PSP 类型：RPG 厂商：BANDAI&NAMCO



在这个传说到处开花的日子里，又一款传说登场了。没错我说的就是又字，风暴传说、宿命传说重制版还没凉快多久，新的世界传说再次登场。游戏最大的卖点就是历代的角色都会在游戏中登场，世界传说的主角是一个原创角色，初期可以选择四个职业，分别是战士、盗贼、僧侣和魔术师。玩家要做的就是到世界各处和不同的角色搭讪拉他们入伙，完成委托任务。是不是有点眼熟？没错和 GBA 之前的换装迷宫系列确实很像，传说 fans 们不要错过。

12月24日

GT 赛车 HD

PS3 类型：RAC 厂商：SCE

之前预订发售的 PS3 版《GT 赛车 HD》近日改为免费下载，相应的 SCE 会重新着手开发《GT 赛车 5》。相信这个消息对于所有拥有 PS3 的玩家来说都是一个大好消息，可以看作是 SCE 送给大家的圣诞礼物吧！

12月28日

勇者斗恶龙怪物篇 JOKER

NDS 类型：RPG 厂商：SQUARE&ENIX

勇者斗恶龙怪兽篇的最新作，玩家需要在游戏中收服和育成各种怪兽，为制造出最强怪兽军团而战斗。本作的游戏画面全 3D 化，而游戏中出现的怪兽数量也较前作大幅度增加，绝对是一款 DQ FANS 们不可错过的游戏。

2007年1月14日

瓦利奥制造 Wii

Wii 类型：迷你小游戏集合 厂商：任天堂

任天堂的此招牌系列一直在掌机上占有极高的地位，随着 Wii 的发售，老任也不会放过这次机会，一是大赚一笔，二是为 Wii 的推广加把力。此游戏一向由轻松搞怪且极富创意的小游戏组成，配合 Wii 的手柄，光想像一下就知道，这绝对是款家庭娱乐休闲的好游戏。从官方公布的一些游戏画面来看，小游戏设计方面非常广，非常有想像力，不得不承认老任在创意方面永远是走在最前面的。



SUMMON NIGHT 4
召唤之夜

机种：PS2
厂商：BANPRESTO
类型：SRPG
发售日：11 月 30 日
文：星辰、牛蛙、安杰丽卡

游戏基本流程

《召唤之夜 4》是 AVG 结合战棋的游戏，平常的剧情部分是 AVG 类型，战斗时变成战模式，游戏基本流程如下所示。

SUMMON NIGHT

AVG 模式

每话的开始都是从交待剧情的 AVG 模式展开的，在 AVG 模式中的对话时有时候会出现选项，正确的选择可以增加对应角色的好感度。在自由移动的时候可以触发各种事件，也可以购买装备和进行各种小游戏。

▼

自由战斗(可选，第 3 话开始出现)

在 AVG 模式自由行动时，离开宿场町就可选择进行自由战斗，自由战斗的次数不受限制，玩家可在自由战斗中随意提升等级，获得道具。另外，每个地点的自由战斗都会随机出现特殊怪兽，击倒特殊怪兽可获得相当珍贵的装备品。每话最多有 3 场自由战斗可选择，新的自由战斗出现后会自动替换掉旧的自由战斗。在自由战斗中，中途选择撤退的话，之前击倒敌人所获得的经验值都会保留下来。

▼

剧情战斗

剧情战斗是每话必须完成的战斗，每一话都会有一、两场剧情战斗。剧情战斗中不能选择撤退，但是有对应的 BRAVE CLEAR 达成条件。

▼

夜会话

从第 3 话结束开始，每话完结后，都会出现夜会话选项。玩家可在众多角色中选择一名进行夜会话提升好感度，最终的好感度会影响结局时的内容。

CHECK 主人公的性别

开始游戏的时候会选择主人公的性别，男女主角的初期数值有一定差别，成长之后的特技也有区别，但是整个故事的发展是一致的，仅仅是某些对话略有差别。

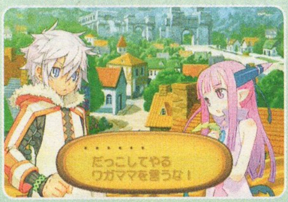


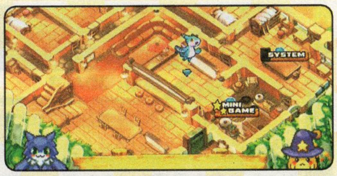
CHECK AVG 模式的选项

在 AVG 模式中会出现各种选项供大家选择，所有的选项可以分为“提升好感度”型和“提升经营效果”型。提升好感度的选项顾名思义是可以提高对应角色好感度的，这种选项在选择之后可以很容易的根据当时角色的表情看出选择的结果，生气的表情就是选择错误，高兴的表情就是好感度提高。

提升经营效果的选择在选择正确后会给旅店的评价增加☆，提高旅店评价则可获得相应道具奖励。

最后，还有一个比较特殊的选项，第 1 话遇到小龙后出现的选项将决定小龙的性别，“オスだと思う”为男性龙子リューム；“メスだと思う”为女性龙子ミルリーフ；“わかんねえ”为性别不明龙子コーラル。





两大场所介绍

宿屋·忘れじの面影亭地图

★**自分の部屋**
本处地所在，可执行多种指令

★**调理场**
小游戏 3·“记菜单”，第 3 话出现

★**仓库**
小游戏 5·“钓鱼”，第 4 话出现

★**里庭**
小游戏 1·“剑术练习”，第 1 话出现

宿场町トレイユ地图

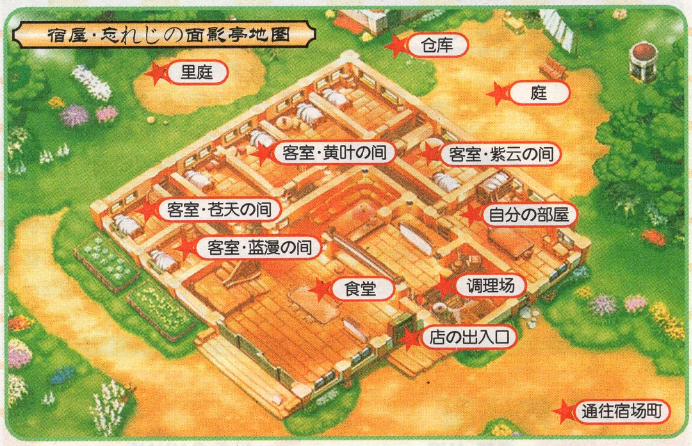
★**シャオメイのお店**
小游戏 4“抽奖”，第 4 话出现

★**SHOP**
贩卖道具和装备，第 2 话出现

★**铠加工店**
更改防具属性，第 3 话出现

★**ミントの家**
小游戏 2“推花盆”，第 2 话出现

★**グルメじいさんの家**
美食家的屋子，支线剧情相关，第 6 话出现





CHECK 地图上可移动点和小标志

在地图上不同场景之间移动的时候，在相应的场景上会出现不同颜色的圆点。

◆蓝色点代表有事件发生或可以前往的地点，如果在蓝色点旁还有某个角色的Q版形象，则表示前往该地点必定会碰上这名角色。

◆红色点代表MAP之间的切换点，比如从宿场町前往宿屋MAP，就需要选择红色的通往宿屋的点。

◆灰色点是表示之前已经去过的地点，无法再次进入。

一般来说，推进剧情发展只需要在AVG模式中前往所有的蓝色点即可。在圆点的旁边还有可能出现小标志的提示：

- EVENT ●事件：剧情事件发生地点，“!”为黄色是对话事件，红色则为剧情战斗
- FREE BATTLE ●自由战斗
- SHOP ●商店标志
- SHOP ●シャオメイのお店
- SHOP ●锻加工店
- MINI GAME ●迷你游戏
- SYSTEM ●系统·自宅部屋

自分の部屋指令一览 SUMMON NIGHT



状态：查看角色状态，更换装备。按L1R1键可切换角色，按L2R2键可切换为ユニット召唤兽

料理：查看料理菜单，制作料理，每个料理最多可同时持有5个

パーティ能力：查看并选择队伍能力，队伍能力是对全体成员有效的特殊支援效果

所持品：查看目前拥有的武器、防具、装饰品、道具、召唤魔法石、食材

召唤辞典：查看召唤辞典，也可以给召唤兽喂专门料理提升等级

キャラリー：查看图鉴

オプション：系统设定

セーブ：存盘

商店指令一览 SUMMON NIGHT

試着：试装备店内出售的装备品，可查看装备后的效果，满意的话再付钱买下。建议购买装备时在这里购买，以免出现买完后无法装备上的情况

買う：购买装备和道具

売る：卖出装备和道具，卖出价为买入价的1/4，通过小游戏或其他事件获得的装备卖出价一律为10

状态：查看角色状态，更换装备

所持品：查看目前拥有的装备和道具

锻加工店指令一览 SUMMON NIGHT

装备品：选择角色装备的防具变更属性

所持品：未装备的防具变更属性

状态：查看角色状态，更换装备

シャオメイのお店指令一览 SUMMON NIGHT

占ってほしい：查询主角目前的状态能否达成BRAVE CLEAR(注)。

運試しがしたい：“抽奖”小游戏，每次需要消费1个“粹蜜糖”

召唤兽のことで相談：“お気に入りの誓い”为设定“喜爱的召唤兽”，“召唤兽の改名相談”为更改召唤兽姓名，每次需要消费1个“粹蜜糖”

人生やりなおし：降低角色或召唤兽等级，可返还一部分经验值(大概1/3左右)，“やめておく”为放弃降级，返回上级菜单。每次需要消费1个“粹蜜糖”

試練を受けたい：挑战特殊自由战斗“无限界廊”，第9话开启

店を出る：退出

注：游戏中存在一个隐藏的カルマ值，通关后可看到具体的评价。カルマ值的高低会决定是否能达成BRAVE CLEAR，カルマ值过高的话就无法达成BRAVE CLEAR条件了。根据占卜结果可看出当前カルマ值的状态：

“これは…ちょっと、マズイ状況かも…”カルマ值太高，无法达成BRAVE CLEAR

“うーん、可もなく不可もなくってカンジだねえ”カルマ值稍高，无法达成BRAVE CLEAR，但适当降低等级的话就可达成了

“うん、なかなかいいカンジみたいね”カルマ值很低，可以达成BRAVE CLEAR

增加カルマ值的条件

1.在选择选项时选择那些不好的回答

2.战斗时我方角色战斗不能(包括召唤兽)

3.战斗时主人公发动“复活”技能

要想达成BRAVE CLEAR，就要尽量避免出现上述状况。

人物能力



1	HELP信息
2	异常·凭依状态
3	角色姓名
4	称号：角色转职后称号会改变
5	装备武器&攻击类型
6	待机型
7	移动能力：依次为可移动距离，最大落下高度和最大上升高度
8	属性耐性：从左到右依次为机、鬼、灵、兽，圆球越大，属性耐性越高
9	召唤等级：可发动召唤术的等级，从左到右依次为机、鬼、灵、兽
10	角色等级
11	角色能力值
HP&MP	角色体力和魔力值，左侧为当前数值，右侧为最大数值
AT	物理攻击力，影响物理攻击伤害大小
DF	物理防御力，影响所受物理伤害大小
MAT	魔法攻击力，影响召唤术伤害大小
MDF	魔法防御力，影响所受召唤术伤害大小
TEC	技量，影响会心一击发生率和回避率
LUC	幸运，影响开宝箱时出现的召唤石数量(注LUC 1~59为3个，LUC 60~69为4个，LUC 70~99为5个)
12	装备品栏
13	装备召唤兽栏
14	特殊能力栏
15	可装备类型栏

武器种类和攻击方法 SUMMON NIGHT

游戏中共有6种不同的武器装备，也对应有6种不同的攻击方法和攻击范围

1.**纵斩り**：从上到下的斩击，攻击范围为前后左右四格，可攻击高度为上下2段(大剑&ツメ为上3段，斧为下3段)。

对应武器种类：剑、大剑、短剑、刀、斧、ツメ、杖

2.**横斩り**：横向的斩击，攻击范围为周身八格，比纵斩多出了斜向的4格(ツメ横斩时无法攻击斜向)。可攻击高度为，邻接时上1段、下2段，斜向时同高度，下1段。

对应武器种类：剑、短剑、刀、ツメ、杖

3.**突き**：直向突刺，使用枪时的攻击范围为前后左右各2格(每格都有伤害判定)，其他武器则为1格。可攻击高度方面，枪的情况下，邻接格为上4段、下3段；第2格为上3段，下2段，其他武器均为上下2段。

对应武器种类：枪(2格)、短剑、刀、杖、ドリル

4.**打击**：徒手攻击，攻击范围为前后左右四格，可攻击高度为上下2段。

对应武器种类：武具、徒手、召唤兽(ユニット化)

5.**投げ**：投掷飞行道具，基本攻击范围为前后左右 1~3 格，高度差将影响攻击距离，攻击高处敌人时攻击距离有可能缩短。

对应武器种类：投具

6.**射击**：使用弓或者铳进行攻击，弓基本攻击范围为前后左右 2~5 格，铳基本攻击范围为前后左右 1~5 格，和投具一样，高度差会影响攻击距离。注意，弓攻击为抛物线式，如果目标前有障碍物阻挡，弓也可以攻击到，但直线射击的铳就无法攻击了。

对应武器种类：弓、铳

7.**特殊**：召唤兽和兽人的攻击方式，具体效果和打击类相同

待机型一览 SUMMON NIGHT

角色的待机型状态将决定角色在受到攻击时所作出的反应，游戏中共有 9 种不同的待机型。

防御：最基本的待机型，可减轻 25%的物理攻击伤害

反击：最基本的待机型，完全受到伤害，但在可以反击的情况下必定反击

カウンタ－："反击"的上位形态，反击时给予的伤害增加

ブロック：特殊的"反击"形态，具有一定几率完全防御敌方物理攻击的效果

先制：在敌人发动攻击前抢先攻击的反击，也就是机战中响介的特技"先手必胜"

见切："防御"的上位形态，受到投具、弓、铳攻击时回避率上升

俊敏："防御"的上位形态，所有物理攻击的回避率上升

魔抗：可减轻 30%的召唤魔法伤害，物理攻击伤害无影响

幻实防御：受到召唤魔法攻击时，有一定几率将伤害转换为减少 MP

异常状态 SUMMON NIGHT

异常状态有等级设定，等级越高（最高 LV3），异常状态持续回合数越多。解除异常状态的方法为：1.经过一定回合后自动解除 2.使用道具或魔法解除 3. 在中了复数异常状态的情况下，以优先度高的状态为准。

沉默：无法使用召唤魔法，部分特殊能力无效

睡眠：无法行动，受到物理攻击后解除

石化：无法行动，每回合减少 HP(大)

毒：每回合减少 HP(小)

狂化：物理攻击力大幅增加，防御降低

暗黑：移动力大幅减少，无法发出会心一击

麻痹(マヒ)：无法行动，该单位具有的ZOC 效果无效(注)

魅了：无法控制，会攻击同伴

应援：回复 10%HP，防御力和会心一击率上升

隐密：不会受到敌人攻击，如果发动了攻击或特殊能力或使用道具就会解除效果

蓄力(チャ－ジ)：下回合物理攻击伤害 1.5 倍，如果在蓄力过程中受到攻击则效果解除

异常状态优先度：石化＞麻痹＞毒＞暗黑、魅了、沉默＞狂化＞睡眠＞应援＞隐密＞蓄力

注：ZOC 效果就是"强制停止领域"，在后面的战斗系统中有详细说明

敌人特殊状态 SUMMON NIGHT

敌方角色根据 HP 不同会有对应的行动方针，从敌人单位上的标志可以判断。

"☆"：濒死状态，敌单位会逃走，攻击力下降，防御力下降

"#"：发怒状态，会向我方主动攻击

"汗"：和发怒相反的消极状态，会因为害怕而逃跑

凭依效果 SUMMON NIGHT

凭依效果和异常状态一样，也有等级设定(最高 LV3)，等级越高持续回合越长。注意我方发动召唤兽凭依后，在凭依过程中都无法使用该召唤兽对应的其他魔法。解除凭依效果的方法为：1.经过一定回合 2.凭依单位战斗不能 3.使用特殊能力"祓いの印"。

★AT-UP 物理攻击伤害提高

★MDF-UP 魔法攻击伤害减轻

★魔法バリア 可完全防御 1 次召唤魔法的攻击

★オ－ト回复 每回合自动回复少量 HP，回复量随召唤者 MP 和召唤兽能力不同

★移动力 UP 移动距离＋1

★AT&DF-DOWN 物理攻击 & 物理防御同时下降

★MAT&MDF-DOWN 魔法攻击 & 魔法防御同时下降

★ライフスト－ル 每回合减少少量 HP，减少的 HP 加到施术者身上

★マジックスト－ル 每回合减少少量 MP，减少的 MP 加到施术者身上

★移动力 DOWN 移动力变为 1

特殊能力一览 SUMMON NIGHT

特殊能力共分为四大类，分别是"时常发动型""指令型""支援型"和"特殊待机型"。

时常发动型：习得后一直发挥效果的类型，比如 ZOC 效果，各种异常状态无效等

指令型：和发动魔法相同，选择指令发动的特殊能力，通常会消耗 MP

支援型：作为支援用角色时具有的能力，每个角色对应 1 个能力，是角色固有技能

特殊待机型：除"防御"和"反击"之外的特殊待机型，可在待机型中选择(前面已有介绍)

时常发挥型技能

ユニット召唤	可召唤出ユニット型召唤兽(召唤兽等级和召唤者相同)
复活	主角特有能力，战斗中 HP 为 0 时可复活(HP 全满，MP 一半)1 次
眼力	ZOC 效果小，石化、麻痹、魅了、睡眠中无效
威压	ZOC 效果中，石化、麻痹、魅了、睡眠中无效
斗气	ZOC 效果大，石化、麻痹、魅了、睡眠中无效
逆境	对比自己等级高的敌人时，会心一击率上升
火事场のバカ力	濒死时攻击伤害上升
バックアタック	背面攻击时伤害上升
フロントアタック	正面攻击时伤害为 120%，反击时无加成效果
ダブルアタック	牺牲移动的机会，进行连续 2 次攻击
ダブルム－ブ	牺牲行动的机会，连续进行 2 次移动
ダブルアイテム	牺牲移动 & 行动的机会，连续使用 2 次道具
勇猛果敢	无视 ZOC 效果移动
心眼	从各方向受到攻击的伤害均等同于正面伤害
绝对攻击	对手无法反击的攻击
射击射程＋1(2)	弓、铳的射程增加 1or2
狙いうち	使用投具或铳时，可无视障碍物判定
ド根性	濒死状态时ペナルティ无效
プニプニボディ	所受物理伤害减轻
幽星体	所受物理伤害减轻
ハ－ドボディ .	所受物理伤害减轻
抗魔の领域	邻接的地方(前后左右 1 格)魔法效果降低
全异常无效	凭依以外的所有异常状态无效
异常无效 石化	石化状态无效
异常无效 マヒ	麻痹状态无效
异常无效 毒	毒状态无效
异常无效 暗黑	暗黑状态无效
异常无效 魅了	魅了状态无效
异常无效 狂化	狂化状态无效
异常无效 沉默	沉默状态无效
异常无效 眠り	睡眠状态无效
スペシャルボディ	凭依以外的所有异常状态无效
全凭依无效	全部凭依效果无效
眠り攻击 Lv1～Lv3	物理攻击时附带一定机率"眠り"效果
沉默攻击	物理攻击时附带一定机率"沉默"效果
暗黑攻击 Lv1～Lv3	物理攻击时附带一定机率"暗黑"效果
毒攻击 Lv1～Lv3	物理攻击时附带一定机率"毒"效果
狂化攻击 Lv1～Lv3	物理攻击时附带一定机率"狂化"效果
魅了攻击	物理攻击时附带一定机率"魅了"效果
マヒ攻击 Lv1～Lv3	物理攻击时附带一定机率"マヒ麻痹"效果
石化攻击	物理攻击时附带一定机率"石化"效果
精神攻击	攻击时可减少对方 MP，减少值为我方 AT－对方 DF
吸收攻击	物理攻击造成伤害的 30%变为 HP 回复
浮游	可以通过移动禁止的地方，但不能停留在上面
偏光迷彩·静	可以回避一次可造成自己战斗不能的攻击
うつせみの术	可以回避一次可造成自己战斗不能的攻击
アイテムスロ－	道具使用距离增加
再生能力	HP 每回合自动回复

指令型技能

誓约の仪式	消费 MP5,可做成召唤兽
变身	龙子专用特技,可变身为龙型或人型,有使用次数限制
精神攻击·改	消费 MP5,AT 值减 DF 值的一半为 HP 伤害,一半为 MP 伤害
远距离攻击·火炎	远距离攻击,根据等级和威力消费不同 MP
远距离攻击·水流	远距离攻击,根据等级和威力消费不同 MP
远距离攻击·岩石	远距离攻击,根据等级和威力消费不同 MP
远距离攻击·风刃	远距离攻击,根据等级和威力消费不同 MP
远距离攻击·冻结	远距离攻击,根据等级和威力消费不同 MP
远距离攻击·召雷	远距离攻击,根据等级和威力消费不同 MP
远距离攻击·星光	远距离攻击,根据等级和威力消费不同 MP
远距离攻击·暗黑	远距离攻击,根据等级和威力消费不同 MP
位置交换	消费 MP50,和指定的角色交换位置
ダッシュ	消费 MP20,在平坦的地形上(高低差 1 以内)直线移动时移动步数上升
放电	消费 MP50,周围放电可造成麻痹效果
充电	消费 MP30,机械系单位 HP 回复,非机械系使用为毒效果
フロ－ラルアロ－	消费 MP25,眠り效果
龙眼	消费 MP40,麻痹效果,麻痹等级随自身等级提高
治愈の奇迹	消费 MP20,HP 回复 & 治疗异常效果,等级越高 HP 回复量越高
慈爱の惠み	消费 MP10,把自己的 MP 传给对象角色
应援	消费 MP20,使用对象 HP 回复,物理攻击会心率上升,物理伤害减轻
チャ－ジ	消费 MP10,下次物理攻击伤害 1.5 倍
ストラ	消费 MP20,HP40 回复
エルストラ	消费 MP40,HP80 回复
バリストラ	消费 MP60,HP120 回复
雄叫び	消费 MP10,自身变为“狂化”状态
テレポ－ト	消费 MP20,无视高度进行移动
サルトビの术	消费 MP20,无视高度进行移动
隐密	消费 MP30,在不行动的条件下不会受到攻击(可移动),ZOC 效果无效
偏光迷彩·动	消费 MP30,在不行动的条件下不会受到攻击(可移动),ZOC 效果无效
祓いの印	消费 MP5,消除单体凭依效果
祓いの仪式	消费 MP25,邻接(前后左右四格)的小范围内消除凭依效果
卫星攻击·α	消费 MP100,不会攻击我方的远距离范围攻击
卫星攻击·β	消费 MP100,不会攻击我方的远距离范围攻击
あっ!	消费 MP1,从对象后方发动攻击(效果相当于突然指向敌人后方“LOOK! UFO!! ”)

指令型技能·必杀技

必杀技是特殊的指令型技能,随着角色等级提高而习得,都需要消耗 MP 才能发动

必杀技名称	**习得角色**	**MP**	**效果**
召龙连击	主人公＋龙子	70	主人公和龙子距离 2 格以内时发动的对邻接单体敌人的攻击
ム－ン·アルクス	ルシアン	120	对邻接的单体敌人攻击,必须装备剑
我流·紫电枪	グラッド	120	直线 2 格贯通型单体攻击,必须装备枪
ロッド スタナ－	ミント	50	邻接敌人单体攻击＋麻痹效果,必须装备杖
奥义·飒龙连舞击	セイロン	120	对邻接的单体敌人攻击
天阵弓	アロエリ	120	小范围内的弓连射攻击,射程随所使用的弓而变化
居合い斩り	シンゲン	100	横向 3 格的范围攻击,必须装备刀
居合い斩り·震	シンゲン	120	横向 3 格的范围攻击,必须装备刀
ブレイブアタック	アルバ	120	对邻接的单体敌人攻击,必须装备大剑
セクタ－キック	セクタ－	120	对邻接的单体敌人攻击
セクタ－ボム	セクタ－	120	十字型范围攻击
グランブラスタ－	グランバルド	100	小范围炮击,必须装备铳

支援型技能

名称	**使用者**	**发动时机**	**效果**
食材ハンタ－	主人公	回合切替时	自动获得食材
ドラゴン(プリティ、ブリリアント)チア	龙子	己方回合开始时	我方“应援”效果
严しいツッコミ	リシェル	敌方行动时	使敌方 1 人本回合无法行动
警告	グラッド	敌人攻击时	受到侧、后方攻击时发出提醒
召唤辅助	ミント	召唤术使用时	消费 MP 减少
警笛	ルシアン	敌人攻击时	受到侧、后方攻击时发出提醒
クイックヒ－ル	リビエル	受伤或异常状态发生时	回复 HP,治愈异常状态
札缚り	セイロン	回合切替时	使敌人陷于异常状态
威吓攻击	アロエリ	敌人行动时	使敌方 1 人本回合无法行动
エクストラボム	セクタ－	我方攻击时	追加伤害
EXショット	グランバルド	我方攻击时	追加伤害
三味线上演	シンゲン	回合切替时	状态异常回复或给予敌单体异常状态
后方支援	ポムニット	回合切替时	使用道具回复 HP 及“应援”效果
弱点看破	アルバ	我方攻击时	必定发动会心一击
秘药贩卖	アカネ	被击倒时	使用金钱令角色回复

战斗系统

出击准备指令

SUMMON NIGHT



在战斗之前先要进行出击准备,可安排出战人员,支援人员,以及出击时的阵型等。出击时的指令菜单如下:

出击选择:选择出战角色和支援角色,可以在这里更换角色装备

パーティ能力:选择“パーティ能力”,具体参见后面的解说

胜败条件:查看战斗的胜败条件

所持品:查看目前拥有的道具和装备

召唤辞典:查看召唤辞典

オプション:游戏系统设定

セーブ:存盘(注意只能在战斗准备时存盘,游戏中无法存盘)

战斗开始:开始战斗

在选择出击角色之后,按 × 键可返回地图画面,再按 × 键就能关闭出击菜单,此时可以在蓝色区域随意放置我方角色,也可以查看敌人资料,全部调整完毕之后按 select 键可返回出击菜单,或者直接按 start 键开始战斗。

战斗画面一览

SUMMON NIGHT



1 HELP 信息 5 等级 9 属性防御效果
2 战斗指令 6 HP&MP 10 异常状态
3 当前高度 7 武器和攻击方式 11 凭依状态
4 角色姓名 8 待机型

战斗指令

移动:控制角色移动,注意在超过角色可移动高低差时无法移动

攻击:发动物理攻击

召唤术:使用召唤魔法

特殊能力:使用特殊能力,包括必杀技等

道具:使用道具,使用道具后无法再发动攻击

武器交换:交换所使用的武器,可无限制随意交换

状态:查看角色状态,无法更改装备

待机型:改变当前的待机型

高低差＆朝向系统

SUMMON NIGHT

高低差设定是本作中非常重要的基础系统,简单来说高低差将影响角色的移动和攻击伤害的大小。光标所在地形的高度会显示在画面右上角,通过这个数值可以计算出高度差。



桶上的高度为 6h

首先来看移动力,在角色状态中已经说到了角色的移动力包括可移动的格数和上、下段最大的高低差。比如主角初期移动力为 3,下降能力为 3,上升能力为 3,也就是说主角最多能够爬上(跳下)高低差为 3 的地形,高低差超过 3 则无法到达。

再来看攻击范围,不同武器有对应的可攻击高度,比如横斩型武器在斜向攻击时的高度差为 0,也就是说必须处于同一高度才能进行斜向攻击,上升一层或下降一层都不能斜向攻击到。

障碍物桶的高度为 3,而一般武器的攻击高度都为上下 2 段,因此对于站在桶上的敌人,很多近身武器都无法攻击到,只有具备上 3 段攻击的枪、大剑和ツメ才能攻击;同样,我方站在桶上时,也只有具备下 3 段攻击的枪和斧才能发动攻击。横斩虽然攻击范围比较广,但是受高低差范围限制很大,在实际使用时一定要小心。远隔型武器如投具、弓和铳则没有高低差限制,无论高低差为多少,只要在射程内都可以攻击到,但是投具和铳要注意目标前必须无障碍物遮挡。

最后来看看攻击效果,从高处往下攻击的话,造成的伤害会增大,从低处往上攻击伤害则会降低,远隔攻击型武器在攻击高处敌人时还有可能造成射程缩短。

朝向系统则比较简单,从敌人后方攻击造成的伤害最大,侧面攻击的伤害其次,正面攻击的伤害最小。在战场上,我方角色可以按□键改变角色面对的方向。

在战斗中,朝向和高度会同时起作用,因此从侧、后方的高处攻击是最佳的攻击位置,相反从正面的低处攻击则是不太明智的选择。

障碍物效果

障碍物是战场中可以破坏的物体,如木桶、箱子、蘑菇等,绝大多数障碍物的高度都为 3,而且可以站到障碍物之上,但是也有少量障碍物是无法站上去的。障碍物基本上是初期存在的,但是通过召唤魔法也可以召唤出一部分障碍物来。一般的障碍物承受 1 次攻击就会破坏,少数障碍物则可以承受 2 次攻击。游戏中的障碍物大概可以分为如下几类。

踩踏类:没有特殊效果的障碍物,比如普通木桶等,唯一的作用是站在上面提高高度

毒障碍:破坏之后邻接的单位会中毒,比如绿色的蘑菇、毒药桶等

爆炸障碍:破坏后邻接的单位会受到伤害,如果邻接有爆炸障碍则会形成连锁爆炸,比如黑色的蘑菇、炸药桶等

魔法缓和障碍:邻接的地方受到的魔法效果会减弱,比如魔法缓和水晶

异常无效障碍:站在该障碍物上的话,异常状态和凭依效果无效,这种障碍物是通过魔法召唤出现的

盾:站在盾后面的话,前方的所有远隔系物理攻击无效

ZOC 障碍:邻接的前后左右四格产生 ZOC 效果

根据障碍物的特性,在战斗中活用的话能够起到很好的效果。比如之前提到的站在桶上利用高度差使邻接敌人攻击无效,并提高己方攻击力;远距离攻击爆炸障碍或毒障碍对邻接的敌人造成伤害;利用魔法缓和障碍降低敌人魔法的伤害;利用 ZOC 障碍限制敌人移动……

在游戏中后期玩家可以使用无属性召唤兽召唤出各种障碍物,根据情况灵活使用它们吧!

宝箱属于特殊的障碍物,无法踩踏,攻击一次可以开启(开启后消失)。宝箱内装的只有召唤石,可通过类似老虎机的小游戏获得,如果全部获得同一颜色的召唤石,还有追加的金钱奖励(金块最多、钱袋其次、金币最少)。宝箱内所装召唤石的数量则和开启宝箱角色的 LUC 数值有关,一般为 3 个,最多为 5 个。

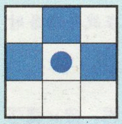


ZOC 系统

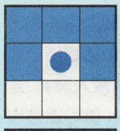
ZOC 就是"强制停止领域",是《召唤之夜》系列中一贯的系统设定。ZOC 的效果顾名思义,对于进入 ZOC 领域的敌人会令其移动强制停止,也就是说,不论移动力为多少,想要从 ZOC 能力的单位身边通过,都需要移动 2 次才可以。

利用 ZOC 效果可以很有效的保护我方单位不受敌人近距离攻击,比如在我方召唤师身前安排一个 ZOC 能力的角色,那么敌人一次移动最多只能移动到 ZOC 角色身边,而无法靠近召唤师。注意,不光我方角色拥有 ZOC 能力,敌人也有可能拥有 ZOC 能力,而且某些特殊障碍物也有 ZOC 能力。ZOC 效果的区域在移动时会以深蓝色方格显示。如果拥有特技"勇猛果敢"则能不受 ZOC 的限制进行移动。

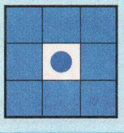
ZOC 共有 3 种,每种的有效领域都不相同。



眼力:ZOC 效果小,有效高低差为上下 2 各段



威压:ZOC 效果中,有效高低差为上下 3 各段



斗气:ZOC 效果大,有效高低差为上下 4 各段

防具材质

防具设定有不同的材质,每种材质对应有擅长防御的武器和不擅长的武器,根据敌人所使用的武器选择合适的防具可以起到很好的效果,不过要注意的是在战斗中是无法更换防具的。更改防具材质需要花费少量金钱,在宿场町的铠加工店即可更改。

ノ-マル:无特殊效果,最普通的材质,对所有武器一视同仁

ゴツゴツ:睡眠无效。大剑 & 斧防御力上升 30%;弓防御力下降 30%,铳防御力下降 20%

モチモチ:枪 & 投具防御力上升 30%;剑防御力下降 30%,ツメ防御力下降 20%

ノリノリ:短剑防御力上升 30%,ツメ防御力上升 25%;剑防御力下降 30%,投具防御力下降 20%

ピカピカ:暗黑无效。弓 & 铳防御力上升 30%;大剑防御力降低 30%,斧防御力降低 20%

スベスベ:魅了无效。剑防御力上升 30%,刀防御力上升 25%;枪防御力下降 30%,武具防御力下降 20%

ヒラヒラ:毒无效。ドリル防御力上升 35%,武具防御力上升 25%;短剑防御力下降 30%,刀防御力下降 20%

防具材质需要根据角色的类型和关卡中敌人的武器类型来选择,比如远隔攻击型角色受到邻接攻击的几率不大,因此可选择防远隔攻击的ピカピカ型;如果关卡中使用剑的敌人较多,则可给近身角色换上スベスベ型防具。下面我们会给出每关推荐的防具类型供大家参考。当然了,最省事的办法还是一直使用ノ-マル型防具,这就是所谓的"堂堂正正决一胜负"。

战斗	推荐属性
3-1	ヒラヒラ、ノ-マル
3-2	ピカピカ、ヒラヒラ
4	スベスベ、ゴツゴツ
5-1、2	ノリノリ、ノ-マル
6-1	ノリノリ、スベスベ
6-2	ゴツゴツ、ノ-マル
7-1	ヒラヒラ、モチモチ
7-2	ピカピカ、ヒラヒラ
8-1、2	ゴツゴツ、ノ-マル
9	ノリノリ、ノ-マル
10	モチモチ、ノ-マル
11	ピカピカ、ヒラヒラ
12	ノリノリ、ピカピカ
13	ヒラヒラ、ノ-マル
14	スベスベ、ノ-マル
15	ノリノリ、ノ-マル
16	スベスベ、ノ-マル
17-1	ヒラヒラ、スベスベ
17-2	ノリノリ、ノ-マル
19	ノ-マル
20	ノ-マル

パ-ティ能力

パ-ティ能力即同伴能力,是对我方全员生效的特殊能力,在出击的时候可以选择合适的パ-ティ能力装备,每次最大可以装备 4 个パ-ティ能力。另外,每个パ-ティ能力都对应有一个 PARTY POINT,所装备的パ-ティ能力总点数不能超过当前拥有的 PARTY POINT 总数。PARTY POINT 可以通过达成 BRAVE CLEAR 来增加。

パ-ティ能力一览

编号	名称	点数	效果	习得方法
1	お手制弁当	5	剧情战斗开始前获得 1 个手制弁当	第 3 话自动习得
2	安全宣言	10	召唤作成失败时的伤害一定几率变成回复	召唤作成失败 10 次
3	魔石探索	5	战斗胜利后随机获得 1 个召唤石	リシエル和ミント成功做成 1 个召唤兽后
4	スロットハント	20	宝箱老虎机速度变慢	开启 7 个以上的宝箱
5	お宝发现	5	剧情战斗胜利后,获得追加道具	コ-ラル、リビエル、セイロン、アロエリ全部转职之后
6	作战会议	60	我方物理攻击时会心一击率上升 10%	ルシアン、アロエリ、シンゲン等级 18 以上,3 人 TEC 能力合计 300 以上
7	成分强化	80	回复道具使用效果上升 20%	ルシアン、ミント、アロエリ同时参战,在战斗中各使用 1 次以上回复道具
8	应急手当	50	每回合我方角色回复 HP5	BRAVE CLEAR18 次以上且リュ-ム、ルシアン、グラッド、アロエリ、アルバ全部转职
9	支え合い精神	50	每回合我方角色回复 MP5	BRAVE CLEAR19 次以上,且ミルリ-フ、リシエル、ミント、リビエル、セイロン全部转职
10	万能袋	100	可用于召唤作成的道具不用装备也可用于召唤作成	将 30 个召唤作成道具用全部 5 种召唤石进行契约
11	秘传召唤阵·机	150	机属性召唤魔法 MP 消费减少 10%	作成 8 个以上机属性召唤兽,同属性魔法使用 70 次以上
12	秘传召唤阵·鬼	150	鬼属性召唤魔法 MP 消费减少 10%	作成 8 个以上鬼属性召唤兽,同属性魔法使用 70 次以上
13	秘传召唤阵·灵	150	灵属性召唤魔法 MP 消费减少 10%	作成 8 个以上灵属性召唤兽,同属性魔法使用 70 次以上
14	秘传召唤阵·兽	150	兽属性召唤魔法 MP 消费减少 10%	作成 8 个以上兽属性召唤兽,同属性魔法使用 70 次以上
15	秘传召唤阵·无	200	无属性召唤魔法 MP 消费减少 20%	作成 11 个以上无属性召唤兽,同属性魔法使用 100 次以上
16	蛮勇の战歌	100	我方反击时伤害增加	5 次以上 BRAVE CLEAR
17	幸运のおまじない	5	自由战斗时特殊敌人出现几率上升	8 次以上 BRAVE CLEAR
18	无名の护方阵	250	我方受到无属性召唤魔法时伤害减轻	10 次以上 BRAVE CLEAR
19	适材适所	150	特殊能力消费 MP 减少 10%	11 次以上 BRAVE CLEAR
20	准备体操	230	我方参战角色最大 HP + 10%	13 次以上 BRAVE CLEAR
21	ひとときの冥想	250	我方参战角色最大 MP + 10%	14 次以上 BRAVE CLEAR
22	用心の心得	280	我方受到反击时伤害减轻	不明
23	召唤灾害保险	200	我方角色被我方召唤魔法误伤时伤害为 20%	18 次以上 BRAVE CLEAR
24	勇者の传记 1 卷	25	获得经验值 + 20%	通关一次
25	金储けの秘诀 1	25	获得金钱 + 20%	通关一次
26	月光花の祝福	200	支援技能发动率上升	2 周目第 6、8 话夜会话时选择???

角色升级系统

在战斗中我方角色击倒敌人后该角色并不能马上获得经验值，所有的经验值都会累积起来，到战斗结束后的角色升级画面时统一分配。也就是说，在本作中，战斗的时候不存在升级的设定。

角色升级画面



1 目前总经验值
2 角色升级所需经验值
3 出战角色（可升级的为站立状态，达不到升级要求的为半蹲状态）
4 升级时的奖励点数

只要是参加战斗的角色（包括支援角色）都可在战斗后参与分配经验值，但是在战斗中死亡的角色就无法参与分配了。角色升级后还可以获得额外的奖励点数，用来提升能力，奖励点数随着等级的提升会慢慢增加。

等级	奖励点数
1~11	3
12~26	4
27~50	5

BRAVE CLEAR

BRAVE CLEAR 是在一定限制条件下达成的特殊胜利方法，每场剧情战斗都对应有达成 BRAVE CLEAR 的规定等级，在后面的关卡攻略中会有说明。自由战斗和无限界廊的战斗没有 BRAVE CLEAR 的设定。

达成 BRAVE CLEAR 可以获得 PARTY POINT，用来装备更好的パーティ能力，另外许多パーティ能力的达成条件也要求 BRAVE CLEAR 一定次数以上。最后通关后的评价也和 BRAVE CLEAR 的达成次数有关。

在剧情关卡前玩家可通过降低级别来达到 BRAVE CLEAR 的等级要求。



BRAVE CLEAR 达成条件

1. 参加战斗的全部角色等级在规定等级以下，主人公可比规定等级高一级
2.战斗中我方不能有任何一个角色战斗不能（死亡），包括ユニット召唤兽，另外主人公也不能发动“复活”特技
3. 一场战斗中最多只能使用 3 次道具，不过料理的使用次数没有限制

召唤系统

契约仪式



要使用召唤兽必须先将召唤兽从异界召唤过来，这个召唤的过程就是召唤兽的“契约仪式”。而进行契约仪式所需要的必要物品，一个是不同属性的召唤石，还有一个就是用于作成召唤兽的特殊道具“キ－アイテム”。所有的装饰品都是可用于召唤作成的“キ－アイテム”，另外还有部分武器和防具也属于“キ－アイテム”，这种武器和防具上会有★型的标记。

我方角色拥有“契约の仪式”这一特技就可以在战斗中作成召唤兽。每个角色可以用自身属性对应的召唤石或者无属性召唤石来和“キ－アイテム”组合进行召唤，召唤成功的话就会出现对应的召唤兽（也有可能召唤出道具和装备），不过如果召唤失败的话则会损失一定 HP。每种“キ－アイテム”都可以和五种属性的召唤石组合进行召唤，但是只有特定属性的组合才能够成功召唤。

成功作出召唤兽之后，可以给召唤兽取名，按○键可以发动对应的召唤魔法，按×键则可以将召唤兽送还为召唤石装备起来，在需要的时候再使用召唤魔法。还原为召唤石的召唤兽任何人都可以装备，但是并不是所有人都能使用对应的召唤魔法。



因为契约仪式必须在战斗中作成，而且“キ－アイテム”还必须装备在出战角色身上，所以建议大家在自由战斗的时候作成召唤兽，自由战斗可以随时撤退，作成之后即可全军撤离。

召唤类型＆属性

召唤可以分为 4 种类型：召唤魔法、ユニット召唤（单位召唤）、障碍物召唤和凭依召唤。召唤魔法中又分为 6 种不同类型的魔法种类，分别是：

- 攻击魔法
- 回复魔法
- 治疗魔法（治疗异常状态）
- 回复＆治疗魔法
- 有利状态附加魔法
- 不利异常状态附加魔法

ユニット召唤是把召唤兽变为我方战斗单位出现在战场上，玩家可以自由控制召唤兽的行动。ユニット化后的召唤兽等级和召唤者相同。不过想要进行ユニット召唤，召唤者还必须具有特殊能力“ユニット召唤”才可以。

障碍物召唤是无属性召唤，所有人都可以使用，效果是召唤出各种障碍物。

凭依召唤是让召唤兽凭依到对象身上，并附带各种特殊效果。

游戏中的召唤兽共分为五种属性，机、鬼、灵、兽和无，无属性召唤兽是所有人都可以使用的，其他属性召唤兽则必须拥有对应的属性召唤能力才能发动。另外，不论我方还是敌人，都拥有属性抗性，如果用对应属性的召唤兽攻击拥有该属性抗性的角色，伤害会降低不少。因此在使用召唤魔法之前，务必先确认敌人的属性抗性。

主人公是比较特殊的角色，他一开始就可以使用所有属性的召唤兽，随着等级的提升，主人公更可以使用兽属性 A 级召唤和其他任意属性的 A 级召唤（或两个 B 级召唤）。

CHECK 敌人的暴走召唤

敌人的召唤师在某些条件下有可能发动威力惊人的暴走召唤，可能将我方角色一击必杀。暴走召唤的发动条件为敌人 HP 处于濒死，且为“怒”状态（有 # 型标记）下一定几率发动，因此千万要优先击破濒死的敌方召唤师。

召唤等级

召唤的等级分为 C、B、A、S 四种，等级越高，可以发动的召唤魔法越强。召唤兽本身拥有的召唤魔法等级是固定的，只有召唤师达到相应的级别才可以使用，同时召唤等级还和召唤属性挂钩，也就是说机、鬼、灵、兽四种属性分别对应有 C、B、A、S 四个等级。人物等级提升之后，有可能习得“某属性召唤等级＋1”的技能，并且只能通过这样来提升召唤等级。

召唤辞典

在召唤辞典中收录了所有和召唤兽有关的信息，只要查看召唤辞典就可以获得各种有用的情报，另外非常重要的召唤兽养成也需要在召唤辞典中进行。

召唤辞典图示



1 召唤兽姓名
2 召唤兽编号
3 召唤兽属性
4 喜爱的召唤兽标记和契约人
5 召唤兽形象
6 召唤兽等级＆成长槽
7 召唤兽简介

选定召唤兽后按○键，可以进入该召唤兽的操作菜单中，“召唤魔法”为查看当前召唤兽的魔法，“組みあわせ”为查看作成该召唤兽的组合方法，“料理を与える”为给召唤兽吃料理，强化召唤兽。

召唤兽强化

召唤兽的强化并不是靠获得经验值，而是靠喂给召唤兽专用料理来提升等级。召唤兽对料理的好感分为普通、喜欢和超喜欢三种，喜欢程度越高的料理，提升召唤兽的成长度越大。

召唤兽成长度达到一定程度就可以升级了，升级之后的召唤兽魔法攻击力上升，射程增加，凭依效果和时间增加，ユニット召唤兽可习得新的特殊技能，不过相应的，使用召唤魔法的时候，所需 MP 也会增加。

除了喂料理之外，和召唤兽确立“喜爱”关系也可以一定程度强化该召

唤兽。花费 1 个粹蜜糖在シャオメイのお店里选择“召喚兽のことで相谈”→“お气に入りの誓い”就可以指定喜爱的召唤兽了，指定之后，该召唤兽发动召唤魔法所需 MP 会下降 10%，并且可以发动特殊的“お气に入”专用召唤魔法（并非每个召唤兽都有“お气に入”专用魔法）。每个角色只能指定 1 个喜爱的召唤兽，要更换新的喜爱召唤兽，之前的那个就会自动解除“喜爱”关系。

另外，“喜爱”的召唤兽还有一个非常便利的条件，就是可以降低 1 级召唤等级要求，比如对应召唤魔法等级为 A，召唤者的召唤等级只有 B，那么在建立了“喜爱”关系之后，B 等级的召唤者也可以使用 A 等级的召唤魔法了。



召唤组合方法一览（注：红色字体为召唤兽）

装饰品系

キーアイテム	召唤石属性				
	机	鬼	灵	兽	无
守护龙のウロコ	グラヴィス	ミョージン	设定イラスト07	×	×
守护龙の牙	×	设定イラスト08	ポワソ	ポックル	×
守护龙の角	ゴレム	かまいたち	タケシー	设定イラスト09	×
守护龙の瞳	シェアナイト	鬼神将ゴウセツ	パラ·ダリオ	ドライアード	一闪の战弓
电气モーター	エレキメデス	アニメ素材17	×	×	假面の石像
新绿皇子1000	ベズソウ	×	×	ホロホロ	×
电电童子1800	テレビー	×	タケシー	×	×
ウィルスガード	インジェクス	×	圣母プラーマ	セイレーヌ	×
ヒロイン养成讲座	ビットガンマー	×	×	×	设定イラスト10
咒破の巻物	×	狐火の巫女	ペコ	×	×
忍びの巻物	×	マシラ众	×	×	アサッシンズ
必杀の巻物	×	鬼神将ゴウセツ	×	×	蛮勇の武具
秘传の巻物	×	白华桃仙猿	×	设定イラスト49	×
幸运の指轮	ドリトル	竹刀	×	×	ペーパーナイフ
护りの指轮	ベズソウ	×	ホーリーシープ	×	×
四界の指轮	×	×	パラ·ダリオ	×	×
幻兽の指轮	×	×	パラ·ダリオ	ロードタウロス	×
武芸のくし	スクリュードリル	白诱の钢针	×	×	荒霸铁甲
超小型着火装置	フレイムナイト	白华桃仙猿	×	×	ラウダーラッシュ
合金无线机	机神ゼルガノン	×	麦	×	ベルステイン
チタンねじ	ドリトル	×	×	×	さびた剑
ハイパーボルト	ナックルボルト	×	×	×	×
マグマストーン	チエンボル	×	×	ナックルキティ	召唤兽画像2
ハードストーン	グラヴィス	×	×	×	サモンマテリアル
ブリキのゼンマイ	ゴレム	ミョージン	×	×	バムグレイター
ニガウリかんざし	×	ナガレ	ポワソ	アニメ素材09	×
一つ目の勾玉	×	ギョロメ	×	×	×
荒天华玉	×	鬼明王ゴウエン	パラ·ダリオ	ミルク	荒天斗具
红莲札	×	ギョロメ	×	×	×
鬼封札	×	金刚鬼	×	ジュラフィム	二天一铳
唐草のお守り	×	シシコマ	×	×	×
铃のお守り	さびた剑	ミョージン	×	×	×
竹柏のお守り	×	かまいたち	リプシー	×	×
不思议な壶	ロコランゼ52R	×	×	スライムポット	骨碎双剑
磁气ネックレス	ライザー	×	×	×	×
夏空ロケット	フレイムナイト	×	×	プニム	アニメ素材02
九尾妖刹	×	狐火の巫女	×	设定イラスト46	×
おもちゃの王冠	×	×	ヴォイドスピア	×	×
棘の王冠	リトスアクス	×	パラ·ダリオ	×	◆レジストパネル
リリアネスの冠	圣光の杖	×	魔天兵ベルエル	×	ミルク
暗のカンテラ	チエンボル	×	ハミトン	×	反魔の水晶
くつろぎランプ	エレキメデス	×	ハミトン	×	レジストパネル
梦见るランプ	×	ギョロメ	ホーリーシープ	×	召唤兽画像1
真俞の腕轮	ゴレム	×	×	×	石细工の土台
水晶の腕轮	×	×	ペコ	×	×
大树の露	×	×	×	ポックル	×
かみなりハンカチ	×	×	タケシー	×	×
防尘スカーフ	×	ムジナ	×	ホロホロ	アニメ素材12
真っ青になる首轮	ベスソウ	ナガレ	×	×	×
飞翼の牙	×	×	ダークレギオン	ワイヴァーン	×
兽のしっぽ	×	ムジナ	×	タマヒポ	×
植物图鉴	×	×	×	テテ	×
魔石のピアス	インジェクス	×	冰魔コバルディア	×	反魔の水晶
空色の耳饰り	アニメ素材15	×	天使ロティエル	シャノワール	トランスシエル
ビスクドール	×	×	ブラックラック	ポイズンダガー	×
わら人形	×	ノロイ	×	タマヒポ	×
宇宙からの石版	×	マシラ众	×	クロックラビィ	レジストパネル
つぎはぎの石版	×	×	×	双霸龙ブリスゴア	×
マジックテープ	×	×	ダークレギオン	×	×
召魔の水晶	×	×	スターロッド	×	アニメ素材33
虹の欠片	シェアナイト	流星刃	魔天兵ベルエル	すっぱい实	ピンクのローブ
トゲトゲオカリナ	×	金刚鬼	×	スライムポット	アニメ素材21
きれいな贝壳	ビットガンマー	×	冰魔コバルディア	セイレーヌ	×
思い出の手镜	デストロイザ	×	先生のタクト	麦	青蔷薇のナイフ
プリティ植木钵	×	×	×	ドライアード	ミルク
お化けの化石	精神注入棒	×	ポワソ	×	×
小さな教典	×	×	リプシー	×	ペーパーナイフ

かきかたの本	×	×	×	ジュラフィム	×
ペット手帐	×	×	×	ペンタ君	×
审判の书	×	×	×	×	悠冥の锡杖
ネコバッジ	テレビ－	×	×	ナックルキティ	×
ブリキの勋章	グラヴィス	×	×	×	×
目覚まし时计	さびた剑	×	×	アニメ素材 14	サモンマテリアル
虚空の怀中时计	设定イラスト51	ゲントウボタン	×	クロックラビィ	×
冰雪の银时计	×	×	冰魔ゴルバディア	×	×
ふろしきマント	×	×	×	精神注入棒	ウッドテーブル
花柄マント	ビットガンマ－	かまいたち	×	タマヒポ	×
ヒ－ロ－セット	×	イヌマル	天使ロティエル	×	シャインセイバ－
草笛の帽子	×	精神注入棒	×	ホロホロ	×
万能ナベ	×	×	×	×	サモンマテリアル
ブクブク茶釜	ドリトル	ムジナ	×	×	ブラインセイバ－
テ－ブルクロス	×	×	ミルク	×	グルメカ－ト
秘密の指令书	×	×	けもの肉	ミルク	メモリ－ディスク
大きなうろこ	×	×	×	スライムポット	千本针
おかしな壶	粹蜜糖	粹蜜糖	×	白たまご	すつぱい实
うさぎのぼうし	×	×	×	×	サモンマテリアル
开かずの日记帐	けもの肉	けもの肉	ミルク	麦	すつぱい实

武器 & 防具系

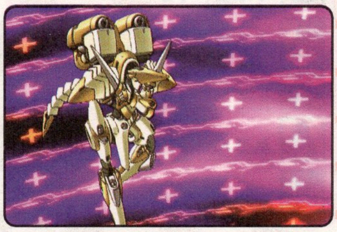
キ－アイテム	召唤石属性				
	机	鬼	灵	兽	无
キッチンナイフ	加工肉	赤い野菜	すつぱい实	绿の野菜	白たまご
牙兽の短剑	×	×	×	ブレイドボア	×
レトルトセイバ－	かたい实	赤い鱼肉	キノコ	けもの肉	麦
光击の宝剑	×	×	ペコ	×	シャインセイバ－
マゴロクブレイド	×	×	甘い实	おいも	白い鱼肉
晶灵剑	×	×	ハミトン	×	シャインセイバ－
导きの细剑	×	鬼明王ゴウエン	×	すつぱい实	白たまご
黑水晶の大剑	ライザ－	ノロイ	×	×	ダ－クブリンガ－
レイブレイド	シェアナイト	召唤兽画像 3	×	×	ナイトア－マ－
ヴェノブリンガ－	×	×	ホ－ンテッド船长	麦	×
狮子の宝剑	ゼルギュノス	×	×	×	ミルク
ガドクトウ	×	クロツバキ	×	×	×
ねこわんど	×	×	×	ナックルキティ	必杀ニャックル
圣天使の杖	シェアナイト	×	圣ジャルヌア－ク	けもの肉	×
悠冥の锡杖	×	×	×	凶魔兽レミエス	×
龙牙枪グリフィス	ゼルギュノス	鬼神将ゴウセツ	×	麦	×
石の拳	×	×	×	×	巨像の拳
苦无	×	イヌマル	×	×	×
ヴァ－ナの花弓	×	×	×	ドライア－ド	×
ヴェルジェの圣衣	×	×	圣母プラ－マ	ポックル	×
邪眼のロ－ブ	×	シシコマ	×	×	假面の石像
星砂のロ－ブ	×	×	天使ロティエル	×	ラピスロッド
圣女の法衣	×	×	圣ジャルヌア－ク	×	すつぱい实
プニプニベスト	×	×	ブラックラック	プニム	×

(注:红色字体为召唤兽)

协力召唤一览 (注:发动者距离 3 格以内,上下高低差 3 段以内)

召唤兽	协力技名称	使用角色	协力角色
ビットガンマ－	ラウンドピット	リシエル	ルシアンor 主人公
机神ゼルガノン	神剑イクセリオン	リシエル	ルシアン + 主人公 + 龙の子
ゼルギュノス	デスレイン・Ω	リシエル	ルシアン + 主人公 + 龙の子
マシラ众	忍法·不动阵	アカネ	セイロンorシンゲン
圣母プラ－マ	奇迹の圣域	リビエル	セイロン + アロエリ
魔天兵ベルエル	赤夜の断罪	リビエル	ポムニット
ホ－ンテッド船长	突击！幽灵船	ルシアン	3 名男性角色
ジュラフィム	圣兽の怒り	ミント	グラッドorアロエリ
ドライア－ド	ラブ∞	ミント	3 名女性角色





ユニット召唤兽能力一览

一.机属性

テレビ－

契约道具	电电童子 1800、ネコバッジ
特殊能力	
RANK1	スベシャルボディ、全凭依无效
RANK2	火事场のバガカ、见切
RANK3	テレポ－ト
RANK4	精神攻击·改
召唤魔法	
ユニット化	
トリップビジョン(单体睡眠、魅了或狂化效果)	

ライザ－

契约道具	ネックレス、黑水晶の大剑
特殊能力	
RANK1	スベシャルボディ、全凭依无效、浮游
RANK2	魔抗、远距离攻击·召雷
RANK3	放电
RANK4	心眼
召唤魔法	
ユニット化	
コマンドブレス(单体攻击魔法)	
メテオボスブレス(小范围攻击魔法)	

ゴレム

契约道具	ブリキのゼンマイ、守护龙の角、真瑜の腕轮
特殊能力	
RANK1	スベシャルボディ、全凭依无效
RANK2	チャ－ジ
RANK3	ド根性
RANK4	ハ－ドボディ
召唤魔法	
ユニット化	
メタルビッチャ－(单体攻击魔法)	
メタルキャノン(小范围攻击魔法)	

二.鬼属性

イヌマル

契约道具	苦无、ヒ－ロ－セット
特殊能力	
RANK1	ダッシュ、俊敏、眼力、全凭依无效
RANK2	隐密、カウンタ－
RANK3	远距离攻击·风刃、见切
RANK4	威压
召唤魔法	
ユニット化	
刀牙一文字(纵向 5 格范围攻击魔法)	

ミョ－ジン

契约道具	鈴のお守り、守护龙のウロコ、ブリキのゼンマイ
特殊能力	
RANK1	眼力、异常无效 毒·マヒ、全凭依无效
RANK2	远距离攻击·冰结、石化无效
RANK3	吸收攻击、威压
RANK4	抗魔の领域
召唤魔法	
ユニット化	
一角连击(单体攻击魔法＋沉默状态)	

ナガレ

契约道具	ニガウリかんざし
特殊能力	
RANK1	见切、眼力、异常无效 魅了、全凭依无效
RANK2	远距离攻击·水流、俊敏
RANK3	异常无效 マヒ
RANK4	ダブルアタック
召唤魔法	
ユニット化	
激流水铁炮(小范围攻击魔法)	

三.灵属性

ハミトン

契约道具	暗のカンテラ、晶灵剑、くつろぎランプ
特殊能力	
RANK1	远距离攻击·暗黑、幽星体、 异常无效 暗黑、全凭依无效
RANK2	位置交换、隐密
RANK3	异常无效 マヒ
RANK4	全异常无效、幻实防御
召唤魔法	
ユニット化	
ハミットブロウ(单体攻击魔法＋暗黑效果)	

ポワン

契约道具	お化けの化石、守护龙の牙、ニガウリかんざし
特殊能力	
RANK1	勇猛果敢、异常无效 毒·眠、 全凭依无效、浮游
RANK2	异常无效·暗黑、异常无效 マヒ
RANK3	绝对攻击
RANK4	全异常无效、幻实防御
召唤魔法	
ユニット化	
ティンクルスタ－(单体攻击魔法)	

ペコ

契约道具	水晶の腕轮、咒破の卷物
特殊能力	
RANK1	全凭依无效、浮游
RANK2	抗魔の领域
RANK3	全异常无效
RANK4	心眼、幻实防御
召唤魔法	
ユニット化	
キャアブリンク(异常状态治疗魔法)	

四.兽属性

ホロホロ

契约道具	草笛の帽子、防尘スカ－フ、 新绿皇子 1000
特殊能力	
RANK1	异常无效 マヒ、全凭依无效、浮游
RANK2	见切、远距离攻击·风刃、异常无效 魅了
RANK3	异常无效 石化
RANK4	全异常无效
召唤魔法	
ユニット化	
ハ－バルキュア(异常状态治疗魔法)	

☆オヤカタ(ミント专用召唤兽)

契约道具	无
特殊能力	
RANK1	ダッシュ、逆境、火事场のバガカ、全凭依无效
RANK2	チャージ、カウンター
RANK3	俊敏
RANK4	眼力
召唤魔法	
ユニット化	
ランブル&ロック(单体攻击魔法)	

☆テテ

契约道具	植物图鉴
特殊能力	
RANK1	ダッシュ、逆境、火事场のバガカ、全凭依无效
RANK2	チャージ、カウンター
RANK3	俊敏
RANK4	眼力
召唤魔法	
ユニット化	
ランブル&ロック(单体攻击魔法)	

☆プニム

契约道具	夏空ロケット
特殊能力	
RANK1	プニプニボディ、异常无效 眠、全凭依无效、眠り攻击 LV1、精神攻击
RANK2	异常无效 狂化、精神攻击·改
RANK3	眠り攻击 LV2
RANK4	远距离攻击·岩石
召唤魔法	
ユニット化	
プニラッシュ!(单体攻击魔法+睡眠效果)	

料理一览 SUMMON NIGHT



制作料理不但可以用于战场上的回复，更加可以提高召唤兽的等级，因此是非常重要的系统。不过有一点要注意，每场战斗中，单个战斗角色最多只能吃 2 个料理，制作料理时同一个料理只能制作 5 个。

料理所需食材基本上都可在完成小游戏后获得，特别是钓鱼和推花盆这两个游戏，能够得到大量食材。召唤兽专用料理所需的关键食材比较少见，可通过钓鱼钓到的宝箱，或者剧情战斗结束后获得，另外某些事件发生之后也能获得少量关键食材。

名称	效果	所需食材	料理获得方法
グリ－ンサラダ	HP25 回复、毒回复	赤い野菜×1/ 绿の野菜×1	初期
モリモリプレ－ト	HP35 回复、マヒ回复	赤い鱼肉×1/けもの肉×1/おいも×1	小游戏 1·剑术练习
ペラペラピッツア	HP25 回复、沉默回复	赤い鱼肉×1/ 加工肉×1/ 麦×1	小游戏 1·剑术练习
ぷりぷり丹	HP30 回复、石化回复	ぷりぷり肉×1/お米×1	小游戏 5·钓鱼
安らぎポタ－ジュ	HP40 回复、毒、眠り回复	最高の野菜×1/ミルク×1	做成 15 次料理后
大地の惠みス－プ	HP40 回复、狂化、毒回复	キノコ×1/ 最高の野菜×1/おいも×1	小游戏 2·推花盆
ピリッとオムレツ	HP45 回复、沉默回复	赤たまご×1/ミルク×1	小游戏 3·记菜单
サンライトエッグ	HP45 回复、暗黑回复	加工肉×1/ 白たまご×1	小游戏 3·记菜单
白鱼の香味グリル	HP50 回复、眠り回复	白い鱼肉×1/かたい实×1	小游戏 5·钓鱼
热带野生ステ－キ	HP60 回复、沉默、眠り回复	けもの肉×1/ 珍しい肉×1/すっぱい实×1	小游戏 1·剑术练习
秋风のパスタ	HP70 回复、魅了回复	赤い野菜×1/キノコ×1/ 麦×1	小游戏 3·记菜单
鱼菜药膳	HP50 回复、毒、マヒ回复	白い鱼肉×1/ 绿の野菜×1/キノコ×1	第 8 话事件后
いろいろロ－スト	HP80 回复、暗黑回复	白い鱼肉×1/けもの肉×1/ 白たまご×1	小游戏 3·记菜单
ミニ海贼ナベ	HP65 回复、石化回复	ぷりぷり肉×1/ 高级鱼肉×1/ 绿の野菜×1	番外篇 喧哗御免暴れん坊皇子旅日记
夏草冷制リゾット	HP55 回复、狂化回复	赤い鱼肉×1/ 绿の野菜×1/お米×1	小游戏 3·记菜单
スノ－フロ－ズン	HP50 回复、魅了、狂化回复	ミルク×1/ 甘い实×1/すっぱい实×1	店评价 20 星
大冒险ナベ	HP70 回复、暗黑、沉默、眠り回复	赤い鱼肉×1/ぷりぷり肉×1/ 高级鱼肉×1	小游戏 3·记菜单
サモ缶もどき	HP75 回复、マヒ回复	高级鱼肉×1/ 珍しい肉×1	小游戏 4·抽奖
春雷炒め	HP80 回复、眠り回复	赤い野菜×1/ 绿の野菜×1/かたい实×1	小游戏 2·推花盆
トレイユ渍け	HP60、MP10 回复、沉默回复	赤い野菜×1/ 绿の野菜×1/キノコ×1	第 12 话事件后
よくばりパイ包み	HP85 回复、沉默回复	けもの肉×1/キノコ×1/ 麦×1	小游戏 3·记菜单
完熟果实のプリン	HP35 回复、石化、マヒ回复	赤たまご×1/ミルク×1/ 甘い实×1	做成 35 次料理后
巨大ギョムニエル	HP·MP50 回复、沉默回复	最高级の鱼肉×1	钓上最大型鱼后
冬の淡雪グラタン	HP65 回复、石化回复	ぷりぷり肉×1/おいも×1/ミルク×1	小游戏 3·记菜单
三彩コロッケ	HP60 回复、毒、マヒ、沉默回复	赤い野菜×1/ 绿の野菜×1/おいも×1	小游戏 2·推花盆
思い出のシチュ－	HP110 回复、狂化、暗黑回复	珍しい肉×1/ 最高の野菜×1/ミルク×1	做成 75 次料理后
至源のギョウザ	HP90·MP70 回复、石化、沉默回复	珍しい肉×1/ 最高の野菜×1/お米×1	番外篇 旅は道连れ、料理は爱情
爱情ラ－メン	HP135·MP10 回复、魅了、暗黑回复	加工肉×1/ 白たまご×1/ 麦×1	番外篇 旅は道连れ、料理は爱情
オトコマエパフェ	HP100 回复、毒、マヒ、眠り回复	白たまご×1/ミルク×1/ 甘い实×2	第 13 话事件后
ドラゴント－スト	HP100 回复	けもの肉×1/ 绿の野菜×1/ 麦×1	小游戏 1·剑术练习
最强プレッソ	HP75 回复、全异常状态回复	ミルク×1/かたい实×3	做成 150 次料理后
英雄ソ－セ－ジ	HP320 回复、石化回复	白い鱼肉×7/ 赤い鱼肉×7/ぷりぷり肉×7	做成 200 次料理后
ギネマ鸟のソテ－	HP200 回复、石化、毒、マヒ、暗黑回复	珍しい肉×1/ 最高の野菜×1/すっぱい实×1	番外篇 旅は道连れ、料理は爱情
サモ缶	全属性召唤兽小成长	钢铁の空き缶×1/ 赤い鱼肉×1/キノコ×1	店评价 5 星
サモ缶シルバ－	全属性召唤兽中成长	白银の空き缶×1/けもの肉×1/ 赤い鱼肉×1	做成 3 个以上サモ缶
サモ缶ゴ－ルド	全属性召唤兽大成长	黄金の空き缶×1/ 珍しい肉×1/ 高级鱼肉×1	サモ缶、サモ缶、シルバ－总共制作 9 个以上
フルメタルフライ	机界召唤兽成长	デジの素×1/おいも×1	小游戏 3·记菜单
电磁バ－ガ－	机界召唤兽成长	デジの素×1/けもの肉×1	做成 7 个以上フルメタルフライ
ビッグバンサンド	机界召唤兽成长	デジの素×1/ 绿の野菜×1/ 加工肉×1	フルメタルフライ、电磁バ－ガ－总共制作 12 以上
鬼妖饼	鬼妖界召唤兽成长	妖力粉×1/かたい实×1	小游戏 3·记菜单
唐草うどん	鬼妖界召唤兽成长	妖力粉×1/ぷりぷり肉×1	做成 6 个以上鬼妖饼
超烈火丹	鬼妖界召唤兽成长	妖力粉×1/ 高级鱼肉×1/お米×2	鬼妖饼、唐草うどん总共制作 14 个以上
ミスティスフレ	灵界召唤兽成长	水晶砂糖×1/ミルク×1/ 白たまご×1	小游戏 1·剑术练习
アストラルパイ	灵界召唤兽成长	水晶砂糖×1/ 甘い实×1/ 麦×1	做成 5 个以上ミスティスフレ
ファントムロ－ル	灵界召唤兽成长	水晶砂糖×1/ 赤たまご×2/ 麦×1	ミスティスフレ、アストラルパイ总共制作 13 个以上
にがい棒	幻兽界召唤兽成长	大自然エキス×1/お米×1	小游戏 2·推花盆
スライミ－グミ	幻兽界召唤兽成长	大自然エキス×1/ 甘い实×1/すっぱい实×1	做成 8 个以上にがい棒后
天地全象チョコ	幻兽界召唤兽成长	大自然エキス×1/かたい实×2/ 麦×1	にがい棒、スライミ－グミ总共制作 16 个以上

迷你游戏

游戏中共有 5 个迷你游戏，每个游戏都可以获得很不错的道具、装备和食材，所获得的装备更是比当时商店里能买到的装备要好上一个等级，所以推荐玩家在每 1 话开始后都去把 5 个小游戏玩一遍。

1. 剑术练习 SUMMON NIGHT



所有小游戏中最考验操作和反应的一个。左边四个方向分别对应上下左右的轻攻击，用来攻击木桩，右边的△×□○键分别对应上下左右的重攻击，用来攻击石块，另外还有两种物体——机器人和铁块是不能攻击的。没有一次失误完成的话就可以获得最好的道具奖励(通常为装备)，而且可以复数获得:


小木桩　1 分


大木桩　2 分


石块　4 分


机器人　−1 分


铁块　miss

得分	评价
0~15	FAILD
16~59	NORMAL
60~79	GOOD!
80~99	EXCELLENT!
100	PERFECT!!

玩这个小游戏的诀窍就只有四个字“眼疾手快”，多练习自然就能熟悉了。另外笔者的心得是从目标出现的瞬间（有个短暂的从空中掉落的过程）就开始观察，不要等目标完全出现后再看，另外一般只用锁定 3 个方向的目标即可，95%的情况会同时出现两个以上的可攻击目标，也就是说 3 个方向中有 95%的情况会出现可攻击目标，只要击中了第 1 个，剩下的就好办了。重攻击的反应会比轻攻击时要慢一些，因此石块出现后更加要快速按键。GOOD 等级的奖品是在シャオメイのお店消费所需的粹蜜糖，可以在这里无限制获得。

奖励一览

话数	GOOD	EXCELLENT	PERFECT
1	无	无	无
2	粹蜜糖	ミルク	Fエイド
3	粹蜜糖	白たまご	鱗のロ－ブ
4	粹蜜糖	かたい实	クリスタルロッド
5	粹蜜糖	麦	チエインメイル
6	粹蜜糖	けもの肉	ブラインダガ－
7	粹蜜糖	麦	ヒョウゲツ
8	粹蜜糖	すっぱい实	エリオンクロス
9	粹蜜糖	白たまご	苦无
10	粹蜜糖	ミルク	パンチャ－ミトン
11	粹蜜糖	かたい实	セイルスピア
12	粹蜜糖	加工肉	フカフカベスト
13	粹蜜糖	白たまご	ギャラリ－（第2次后奖品为レイブレイド）
14	粹蜜糖	甘い实	必杀の卷物
15	粹蜜糖	けもの肉	スミナガシ
16	粹蜜糖	空色の耳饰り	ベイルスタッシュ
17	粹蜜糖	ミルク	ギャラリ－（第2次后奖品为ワイルドリッパ－）
18	粹蜜糖	麦	ギャラリ－（第2次后奖品为テンセイ）

总得分奖励

总分	奖励
500	料理“ペラペラピッツア”
1000	料理“モリモリプレ－ト”
1800	料理“热带野生ステ－キ”
4000	料理“ドラゴントースト”

2. 推花盆 SUMMON NIGHT



类似“推箱子”的小游戏，所有小游戏中最考智力的游戏。玩家只能推动花盆，而且每次推动都会一直推到无法前进为止，蝴蝶必须靠近花盆之后才能推过去令花盆开花，想要凭空推动蝴蝶是不可能的，让所有花盆全部开花即可过关。每关的推法并非只有一种，下面只给出编辑解答的方案，不能保证是最简单的……

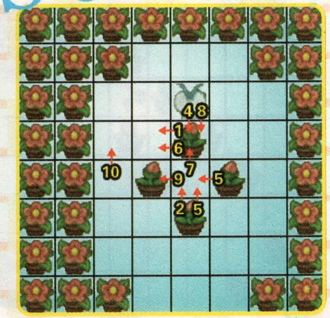
每话可挑战2关，方向键控制移动，○键推，×键取消1次行动。

注：图示查看方法为，按照图中标注的数字的顺序和对应的方向推动花盆或蝴蝶

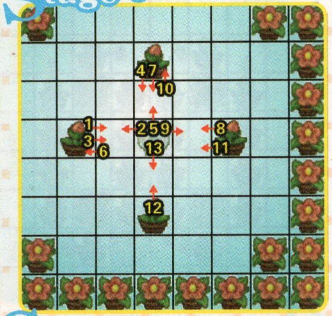
Stage 1



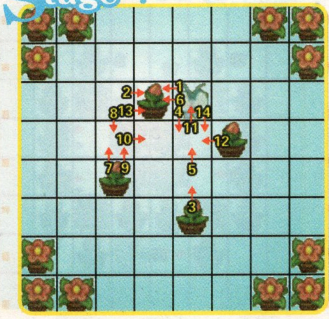
Stage 2



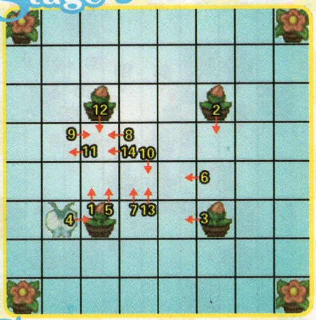
Stage 3



Stage 4



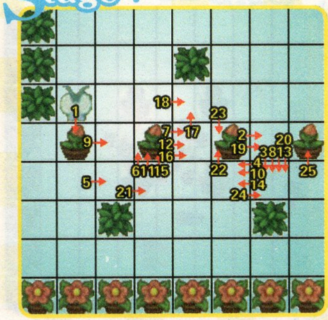
Stage 5



Stage 6



Stage 7



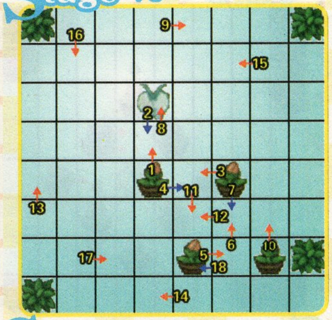
Stage 8



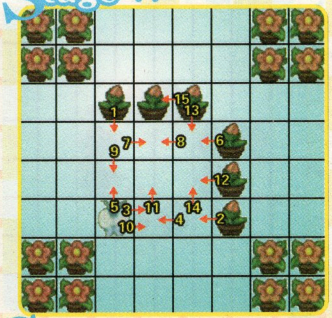
Stage 9



Stage 10



Stage 11



Stage 12

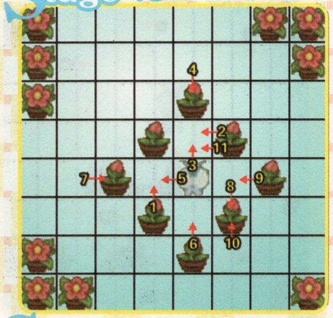


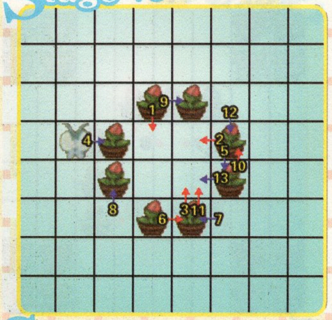
Stage 13



Stage 14

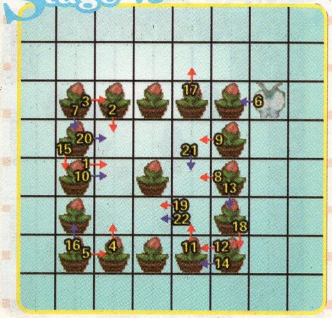


Stage 15


Stage 16


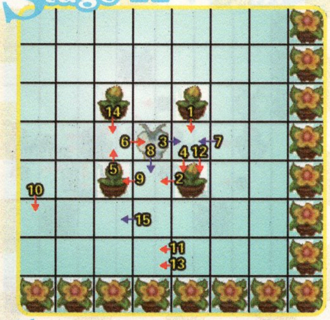
Stage 17


Stage 18

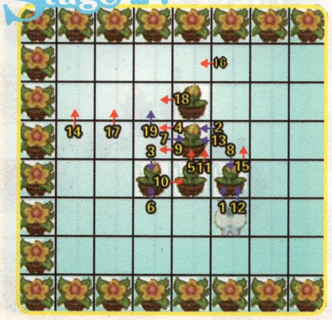

Stage 19


Stage 20


Stage 21

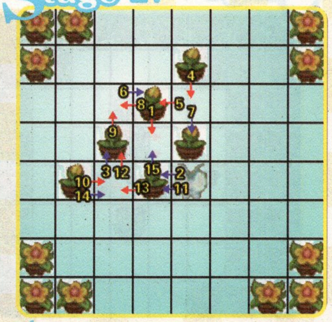

Stage 22


Stage 23


Stage 24


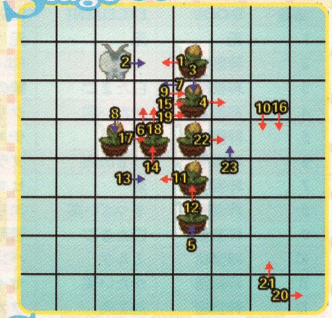
Stage 25


Stage 26

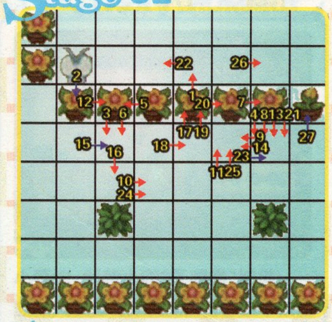

Stage 27


Stage 28


Stage 29


Stage 30


Stage 31


Stage 32


Stage 33


Stage 34


Stage 35



Stage 35



奖励一览

关卡		初次奖励 / 第 2 次以后奖励
1	Fエイド	ニボシ
2	粹蜜糖	スルメ
3	幸运の指轮	スルメ
4	料理“にがい棒”	ニボシ
5	かみなりハンカチ/最高の野菜	ネリ饵
6	ギャラリー	スルメ
7	ブリキのゼンマイ	ネリ饵
8	料理“大地の惠みスープ”	ネリ饵
9	唐草のお守り	コエビ
10	冰雪の银时计 / 最高の野菜	ネリ饵
11	红莲札	コエビ
12	料理“三彩コロッケ”	コエビ
13	ギャラリー	ネリ饵
14	わら人形	コエビ
15	ギャラリー / 最高の野菜	スルメ
16	おもちゃの王冠	スルメ
17	鬼封札	コエビ/スルメ
18	フラワーロッド	コエビ/ニボシ
19	料理“春雷炒め”	ネリ饵 /ニボシ
20	晶灵剑 / 最高の野菜	ネリ饵 /スルメ
21	ネイチャーメイト	ネリ饵 /ニボシ
22	くつろぎランプ	ネリ饵 /スルメ
23	クリスクロス	コエビ/ニボシ
24	夏空ロケット	ネリ饵 /コエビ
25	空色の耳饰り/ 最高の野菜	コエビ/スルメ
26	サキュバスボーダ	ネリ饵 /コエビ
27	コーマクラッシュ	ネリ饵 /コエビ
28	テイルリボルバ	ネリ饵 /スルメ
29	ケイオスプレート	ネリ饵 /ニボシ
30	ヴァーナの花弓 / 最高の野菜	ネリ饵 /コエビ
31	钢铁の空き缶	コエビ/ニボシ
32	钢铁の空き缶	コエビ/スルメ
33	白银の空き缶	ネリ饵 /コエビ
34	白银の空き缶	コエビ
35	黄金の空き缶	コエビ

3. 记菜单 SUMMON NIGHT



这个小游戏对编辑来说是最简单的了，因为编辑可以截图，所以……客人点菜的时候截张图，然后上菜的时候对着截图看就行，反正上菜也没有时间限制，咳咳！！正常来说的话，这个游戏就是考验记忆力，实在记不住就多找几个朋友帮忙，一人记一个菜，总没问题了吧？乐胜乐胜！！每话可挑战 2 级，方向键选菜，○键确定，L1R1 切换顾客。

奖励一览

等级	奖励
1	粹蜜糖
2	铃のお守り
3	料理“鬼妖饼”
4	お化けの化石
5	ヒロイン养成讲座
6	キッチンナイフ
7	ギャラリー
8	料理“サンライトエッグ”
9	ネコバッジ
10	ギャラリー
11	料理“冬の淡雪グラタン”
12	磁气ネックレス
13	粹蜜糖
14	魔石のピアス
15	料理“大冒险ナベ”
16	料理“中华包丁”
17	ギャラリー
18	マジックテープ
19	料理“よくばりパイ包み”
20	忍びの卷物
21	キッチンハンター
22	职人厨房前挂け
23	ミルク×3
24	ジェイドローブ
25	珍しい肉×4
26	铁人のなべ掴み
27	赤たまご×2
28	铁人厨房前挂け
29	最高の野菜×2
30	最高级の鱼肉

挑战次数奖励

挑战次数	奖励
15	料理“ピリッとオムレツ”
40	料理“夏草冷制リゾット”
60	料理“秋风のパスタ”
80	料理“いろいろトースト”

4. 抽奖 SUMMON NIGHT

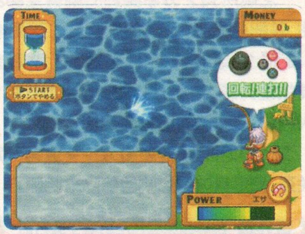


这个小游戏就是纯粹考验运气了，建议来之前先存盘纪录一下。在 12 个徽章中刮开 3 个，如果有两个太阳就是一等奖，两个星星是二等奖，两个月亮是三等奖，如果每样各一个就只有安慰奖了。12 个徽章里共有 3 个太阳、4 个星星和 5 个月亮，开出一等奖的几率还是挺高的，至少比中 500 万之类要容易得多（连续 23 次和一等奖无缘的某人飘过－－）。

奖励一览

话数	安慰奖	三等奖	二等奖	一等奖
4	ニボシ	加工肉	Fエイド	ギャラリー(第 2 次以后レトルトセイバー)
5	ニボシ	すっぱい实	キッカの实	タイガーベスト
6	ニボシ	白たまご	ブライトの叶	スレッショルド
7	ニボシ	甘い实	カーッツの叶	ヴェルジエの圣衣
8	ニボシ	けもの肉	ネリ饵	邪眼のローブ
9	スルメ	麦	クロッツアの实	ブレイブシエル
10	スルメ	加工肉	クロッツアの实	ギャラリー(第 2 次以后星砂のローブ)
11	スルメ	甘い实	救急セット	グロリアスペイン
12	スルメ	麦	ヤグルマツバキ	タイガークロー
13	スルメ	珍しい肉	ジュウユの实	スピリットメイル
14	ネリ饵	赤たまご	夏空ロケット	ガトリングクロス
15	ネリ饵	すっぱい实	ジュウユの实	ギャラリー(第 2 次以后救急セット)
16	ネリ饵	かたい实	ラムルカムルの实	ミラージュシエル
17	コエビ	加工肉	鬼蜘蛛	ブレイブサン
18	コエビ	赤たまご	クロッツアの实	ファントムシエル

5. 钓鱼 SUMMON NIGHT



应该算是所有小游戏中最简单的一个了，只需要在限定时间内钓起 5 条鱼即可，一开始选好钓饵，然后按○键甩杆，观察浮标下沉之后，快速转动左摇杆，并连打△□○×四键就可以把鱼拉上。

钓到的鱼的好坏和钓饵有很大关系，从普通到高级的钓饵依次为：ミミズ、ニボシ、するめ、コエビ、ネリ饵、ゴールデンルアー，最高级的ゴールデンルアー在第 8 话第 2 场剧情战斗之后入手，而且没有使用次数限制。另外，根据目标下潜的深度也可以判断是否能钓上大鱼，下潜越深，钓上的鱼越好，运气好的话还可以钓上宝箱（电车男扔的垃圾？）。使用ゴールデンルアー做鱼饵，在浮标下潜最深的时候拉杆，就有可能钓到特殊装饰品“大きなウロコ”和超巨大的鱼“巨大ギョムニエル”。另外要想钓到宝箱的话，必须使用コエビ、ネリ饵和ゴールデンルアー这 3 种钓饵才可以。

可钓到宝箱中的道具

话数	道具
4	钢铁の空き缶
5	ギャラリー
6	大自然エキス
8	妖力粉
9	钢铁の空き缶
10	カグツチ
11	不思议な壶
12	イチゴキャンディ
13	水晶砂糖
14	ラセツ
15	デジの素
16	ハルドローブ
17	妖力粉
18	出刃包丁

无限界廊

第 9 话之后就可以前往シャオメイのお店挑战无限界廊了，无限界廊和自由战斗差不多，但是敌人等级要高得多，因此对我方能力要求较高。另外在二周目时，还可以在无限界廊中使用剧情战斗里无法加入的 NPC 角色。下面列出无限界廊中所有珍贵怪兽和掉落道具。

无限界廊 1

P 怪兽：ビッグゴレム(LV13)

P 怪兽道具：ハイブレイド、ハースニール

无限界廊 2

P 怪兽：ハイタケシー(LV14)

P 怪兽道具：サバキの小太刀、星幽の杖、フレイムメイル

无限界廊 3

P 怪兽：フロット(LV18)

P 怪兽道具：ウエルヘイブン

无限界廊 4

P怪兽:オオタコツボ(LV19)

P怪兽道具:ドール·バシュ、バズフレイム

无限界廊 5

P怪兽:鬼忍兵(LV21)

P怪兽道具:狂月针、圣甲胄、シチセイ、铁人の包丁

无限界廊 6

P怪兽:ダイミョ-ジン(LV25)

P怪兽道具:まじかるくろす、スカルズベスト

无限界廊 7

P怪兽:テテスタ-(LV26)

P怪兽道具:练缚の枪、クリムゾンシェル、パラダイムカノン、エクスシアロッド、晶冥剑

无限界廊 8

P怪兽:デラパンブキ-ノ(LV29)

P怪兽道具:ベルヴァクロ-

无限界廊 9

P怪兽:小妖狐(LV30)

P怪兽道具:クライムバスター、ファアントムローブ、武神斗具

无限界廊 10

P怪兽:ボクス(LV33)

P怪兽道具:リバ-スロ-ブ、エンジフウサツ、ポカポカベスト、シェルトクロス、ラビットファイア、思い出の手镜

无限界廊 11

P怪兽:ボワアッシュ(LV34)

P怪兽道具:魔眼の短剑、英杰の铠、流星飞刀

无限界廊 12

P怪兽:ガマ头领(LV38)

P怪兽道具:エシュトの星枪、太阳のローブ、六花の龙剑、ヴィクトリアSS

无限界廊 13

P怪兽:サハギョ(LV44)

P怪兽道具:龙牙铁甲、ケゴンホウセン

无限界廊 14

P怪兽:ギガライザ-(LV47)

P怪兽道具:誓いの枪、リリアネスの冠

无限界廊 15

P怪兽:イタズラ幽灵(LV47)

P怪兽道具:アイオ-ン、霸王の铠

无限界廊 16

特殊敌人:モノマネ龙妃(LV50)

特殊敌人道具:审判の书

无限界廊 17

特殊敌人:ユヅキ(LV50)、ピア(LV50)、オ-レル(LV50)、リゼルド(LV50)

特殊敌人道具:导きの细剑、狮子の宝剑、圣女の法衣、つぎはぎの石版



隐藏角色&番外篇

ポムニット

ポムニット的好感度达到一定要求之后就可以加入成为战斗用角色。提升ポムニット的好感度除了在夜会话中选择ポムニット对话之外,还有下面3个选项也非常重要:

第2话选择"迷惑かけたくなかった"

第2话选择"扫除に励む"

第7话选择"リシェルの保护者?"

达到好感度要求之后,在第10话夜会话后会发生番外篇剧情"この微笑みに感谢をこめて",选择"纳得できないよ"之后即可加入。实际上要ポムニット加入并不需要每次夜对话都选择她,在完成上面的3个选项之后,只需要在第8话之前选择2次夜对话即可。

セクタ-

完成下面的选项:

第6话选择"正直に话す"

第11话选择"それでいいの!?"

第13话选择"そんなことできない!"

在第13话夜对话之后会发生番外篇"我が身、朽ち果てる日まで",之后セクタ-加入。

アカネ

之前所有アカネ卖药的剧情全部发生,并把药买下。卖药的剧情发生在第4、6、9和11话,全部完成之后,第12话会发生番外篇"药卖りの娘、所により盗っ人!?",战斗胜利后アカネ加入。

隐藏角色的获得还和カルマ值有一定关系,但是具体的影响目前尚未明确。

番外篇·喧哗御免暴れん坊皇子旅日记

第9话时前往"ため池"发生,不过在カルマ值较高的时候(シャオメイのお店占卜时显示"ヤバイかも……")不会发生。

番外篇·ぐるぐる回って、めぐりあい?

满足下列条件后,在第11话前往"水道桥公园"和ユエル对话即可。

1.第7话前往"中央通り"和ユエル对话

2.第8话前往"门前の广场"和クノン对话

3.第9话完成番外篇"喧哗御免暴れん坊皇子旅日记"

番外篇·药卖りの娘、所により盗っ人!?

完成下面的所有买药事件后,第12话前往"中央通り"发生。

1.第4话"水道桥公园"买药,600元

2.第6话"门前の广场"买药,4800元

3.第9话"水道桥公园"买药,18000元

4.第11话"中央通り"买药,30000元

番外篇·我が身、朽ち果てる日まで

参见セクタ-加入条件

番外篇·旅は道连れ、料理は爱情

具体发生条件不明,推测和グルメじいさん(美食家)事件有关,正确的料理如下:

第6话:大自然の息吹がするような料理→大地の恵みス-プ

第8话:ふつふつと血がたぎるような料理→热带野生ステ-キ

第10话:身も心もとろけてしまうような料理→完熟果实のプリン

第12话:いてもたってもいられなくなる料理→大冒险ナベ

第14话:心も体も温まる料理→思い出のシチュ-

角色转职

本作中所有己方角色在达到特定的等级后即可转职,每个角色的职业总共6种,其中初级职业1种,中级职业2种,高级职业3种(即是说每个角色最多可以转职两次)。每个角色达到转职等级后系统会给出两项能力让玩家选择,此时所选择的能力即会决定该角色转职后的职业以及之后可习得的特殊技能。由于选择的职业不同,角色的各项能力成长也会有较大的变化,所以在转职时务必考虑清楚该角色以后的发展方向,以免浪费宝贵的经验值。

各角色转职等级一览

ライ(战士型)

第1次转职	LV12
第2次转职	LV19

ライ(召唤师)

第1次转职	LV13
第2次转职	LV20

フェア(战士型)

第1次转职	LV12
第2次转职	LV20

フェア(召唤师)

第1次转职	LV13
第2次转职	LV21

リュ-ム

第1次转职	LV14
第2次转职	LV24

ミルリ-フ

第1次转职	LV16
第2次转职	LV26

コ-ラル

第1次转职	LV15
第2次转职	LV25

コ-ラル

第1次转职	LV15
第2次转职	LV25

リシエル

第1次转职	LV15
第2次转职	LV24

ルシアン

第1次转职	LV17
第2次转职	LV26

グラッド

第1次转职	LV14
第2次转职	LV24

ミント

第1次转职	LV14
第2次转职	LV25

リビエル

第1次转职	LV16
第2次转职	LV25

セイロン

第1次转职	LV14
第2次转职	LV23

アロエリ

第1次转职	LV15
第2次转职	LV24

アルバ

第1次转职	LV16
第2次转职	LV25

シンゲン

第1次转职	LV19
第2次转职	LV24

グランバルド

第1次转职	LV17
第2次转职	LV26

密技

1.在标题画面(未出现菜单时),按住L1+方向键左+□键,然后按START键可以获得隐藏图鉴"ひみつメモ?"

2.在标题画面(未出现菜单时),按住L2+R2+方向键上+△键,然后按START键可以获得隐藏图鉴"ひみつメモ??"

3.通关一次后在标题画面(未出现菜单时),按住R1+R2+方向键右+○键,然后按START键可以获得隐藏图鉴"ひみつメモ!!",之后在无限界廊选择"傀儡を招来する"就可以使用之前番外篇和剧情战斗中不会加入的NPC角色。

二周目继承

1.所有获得的召唤兽和等级

2.食材、鱼饵和召唤石

3.MP恢复道具、粹蜜糖

4.PARTY能力,PARTY能力可装备数量+1

5.图鉴



"呜……呜……"

"哎呀！不是说好绝对不会哭的吗？"

"呜…………但是……"

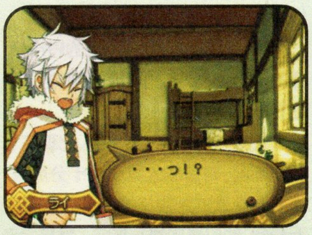
"又不是再也见不到了！等这个家伙身体好了，一定会回来，在那之前先忍耐下。你不是艾丽卡(エリカ)的哥哥吗，莱(ライ)？"

"…………"

"最喜欢的妹妹一直这么痛苦，你也觉得可怜吧？"

"……嗯！"

"好！是你的话，一定可以忍受得住。怎么说你都是我和那个人的孩子啊……所以乖乖的看家，一定，一定很快就会回来！"



"约好了啊！绝对！绝对要回来啊！"

那个没有常识的老爸留下这么几句话，然后给我戴上了一个怎么都拿不下来的腕轮后，就带着妹妹离开家了，从那之后音讯全无。我是一点都不担心他，只是不知道妹妹怎么样了，她的身体一直不好，不知道这样的旅行能不能撑得住。其实我看那笨蛋老爸只是身为冒险家的血又沸腾了，所以找个借口想出门。那种人，想起来就生气，哪会有人把自己没几岁的儿子扔家里不管的？至于母亲，在生下妹妹后不久便病逝了，老实说，我现在连她的样子也想不起来了。

所以说，我能健康的活到 15 岁真是不容易，多亏了青梅竹马的莉希艾露(リシェル)和鲁希安(ルシアン)的父亲帮助，他雇佣我管理这家旅馆，这样我才不至于流浪街头。我现在过的日子很平凡，莉希艾露总说年轻人不该满足于这样的生活，但是我很喜欢这样。而我目前最大的目标便是要好好经营这家旅馆，成为一个负责任的大人，绝对不要像老爸那样没责任心。



第1话 捡到了流星



宿屋·忘れじの面影亭
前往町中

宿场町トレイユ
前往ため池和グラッド交谈

前往ミントの家与ミント交谈，获得赤の野菜×3、绿の野菜×3

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
与ポムニット、テイラー交谈

进行剑术练习的小游戏(此时获得任何评价都不会得到奖励)

获得基础知识 1·战斗

选项：
1. 武术の稽古だけで十分だ→主人公为战士型角色
2. 召唤术もいいかもな→主人公为召唤师型角色
注：此处的选择会影响游戏中主人公能力的类型和成长方向，务必慎重选择。

获得基础知识 2·召唤

前往町中

宿场町トレイユ
前往町外

星见の丘
选项(●标记代表提升好感度的选项)
1.よーし、确かめてやる！●
2.危ないからよしとく
3.自分でいけばいいだろ?

选项：
1、オスだと思う→龙の子为リューム(蓝色的龙，性别男)
2、メスだと思う→龙の子为ミルリーフ(粉红色的龙，性别女)
3、わかんねえ→龙の子为コーラル(绿色的龙，性别不明)
注：此处的选择会决定获得哪个小龙，蓝色龙是偏重物理攻击型，粉红色龙偏重魔法攻击，绿色龙为平均型，务必慎重选择。

选项：
1、素直にわたす
2、说明を求める！
3、イヤなこった！●

BATTLE 1
VS 谜の一团
胜利条件：敌全灭
败北条件：主人公战斗不能
己方角色：主人公+リシェル+ルシアン
敌人：LV2 谜の剑士、LV1 谜の剑士×2、LV1 无法者×2

战斗要点：第一战难度不大，由于敌人不会一起进攻，只需一个一个吸引过来再集中攻击即可（在移动时要先确认敌人的移动和攻击范围）。リシェル的召唤术"ドリルブロー"可以使用 3 次，而且攻击力相当不错，不用节约 MP，放心使用即可。
EXP：700
MONEY：600
战利品：召唤石 机×1、召唤石 无×1、Fエイド×2

归还召唤石ドリトル、チェンボル

第 1 话完

今天又和往常一样，天刚亮便被莉希艾露的大喇叭叫起，好歹你也是个女孩子，就不能像你弟弟那样斯文一点么？之后三人一起去镇上，我们在路上遇到巡逻的骑士库拉德（クラッド）哥哥，然后关于莉希爱露最近的"恶行"被他说教一番；去敏特(ミント)姐姐家问候她的召唤兽"番长(オヤカタ)"，拿到新鲜的蔬菜，再回到家里给姐弟两做早餐。真是的，明明是有钱人家的大小姐，非要每天跑到我这来蹭饭……就在我们吃早饭的时候，莉希艾露家的女仆姐姐珀姆妮特(ポムニット)跑了过来，哭着让小姐和少爷跟她回去，说是老爷发现他们跑到这里来了，正大发雷霆呢。

被狠狠教训了一番的莉希艾露完全没有悔改的意思，傍晚又拉着弟弟跑了过来："喂！我们一起去镇外散步吧，去看星星~"我这个旅馆因为远离闹市区，所以与其说是旅馆，还不如说是饭馆更合适，只有白天才会有客人到这里来吃饭，晚上根本不会有人想要住在这个偏僻的地方。反正现在也没什么事情可干，而且就算不想去，也一定会被莉希艾露强行拉走，与其这样，还不如痛快的答应下来呢。

就这样，三个人来到了山丘上，抬头仰望星空，今天的星星似乎特别漂亮，仿佛要被吸进去一样。



"啊！是流星！"鲁希安兴奋的叫道。

没一会，天空竟然出现了流星雨，这真是意料之外的收获。

"好漂亮啊……"

我们正在感叹的时候，一颗流星竟然坠落在了附近，我们立刻跑了过去。流星落下来形成了一个大坑，里面还有什么东西在发着光。走近一看，在坑里有着一个形状像蛋一样，还散发出七色光芒的物体。

"莱！你下去看看究竟是什么东西。"莉希艾露指着我的鼻子命令到。

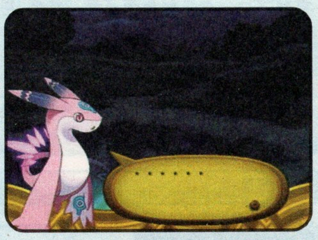
"喂！等一下，为什么是我？那东西说不定很危险呢……"我拼命反抗着。就在我们僵持不下的时候，那个蛋一样的东西居然动了起来，而且开始龟裂，从里面出来了一个发光的生物，我们都不敢相信自己的眼睛，那竟然是只小龙！？流星竟然是一颗龙蛋……

"莱！你说那只小龙是公的还是母的？"莉希艾露突然问到。

喂！正常情况下应该先会想到这小龙是怎么出现的吧？你不要老是和"SOS 团长"一样语出惊人好不好？这一刻我感觉自己有点像阿虚－－。

"谁知道……大概，是母的吧？"我随口回答。

"哔！"龙身上的光芒渐渐减弱，我们终于看清楚了小龙的真实面目，原来这是一只可爱的粉红色母龙。小龙看到了我们，立刻很亲热的飞过来，并在身上轻轻蹭来蹭去撒娇。



就在我们烦恼究竟该拿这只龙怎么办时，一群身穿铠甲的士兵出现了。

"把龙交给我们，那是我们的东西！"说着他们竟然拔出了腰间的剑。开什么玩笑，我们怎么会把小龙交给你们这些一眼看去就不像好人的陌生人？我还没来得及开口说话，莉希艾露就大喊着："不行！怎么可以交给你们这些坏人！"团、团长大人，他们可是全副武装的士兵呢，能不能说的稍微婉转一点 OTL。

经过一场激战，我们终于打退了敌人，现在的问题是，这只小龙究竟应该怎么处理……

"莱，小龙就交给你照顾了！看上去她也很喜欢你的样子，说不定是把你当成爸爸了。嗯~虽然我也很想把她带回家去，可是万一被我父亲看到，一定会把小龙高价出售掉的。所以照顾小龙的任务就交给你了！！"

"等、等一下！！为什么又是我？"

第2话 神秘的小龙

宿屋·忘れじの面影亭
选项
1.素直にあやまる ●
2.事情があるんだ!

前往町中

宿场町トレイユ
前往ミントの家与ミント交谈
选项
1.ただの好奇心だよ
2.事情を話す●

进行推花盆的小游戏

町中商店可以进入,在此可购买各种装备和道具,且每过一话店里的商品都会更新

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
与リシェル、ルシアン交谈

里庭的剑术练习小游戏可随时进行,根据获得的分数不同可以获得不同的奖励,且每一话奖励的道具都会发生变化

前往町中

宿场町トレイユ
前往ブロンクス邸与テイラー交谈,得知与宿屋评价相关“ミュランスの星”的事情。

ミントの家中的推花盆小游戏可随时进行,每完成一次都可以获得相应的奖励

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
在食堂与ポムニット交谈
选项
1.怒られると思ってた ●
2.素直にあやまろう
3.迷惑かけたくなかった

前往町中

宿场町トレイユ
前往驻在所与クラッド交谈
选项
1.事情を話す ●
2.事情を話さない

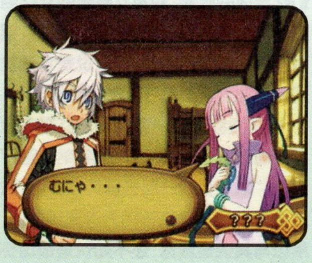
前往ため池

BATTLE 2
VS 黑铠の兵团
胜利条件:敌全灭
败北条件:主人公战斗不能
己方角色:主人公+リシェル+ルシアン
己方援军:グランド、ミント

敌人:LV4 黑铠の兵士、LV3 黑铠の兵士、LV2 黑铠の兵士×5、LV1 黑铠の兵士
战斗要点:敌人数量较多,还是采用逐个击破的方法,先将靠近己方初期位置的纵剑兵和枪兵干掉,之后再攻击上方的弓兵。第6回合结束时ミント和グラッド会作为援军出现,让他们与上方的敌人战斗即可(ミント的专用召唤兽オヤカタ也务必召唤出来,它可是很强的战力哦),全灭敌人前记得取得宝箱中的宝物。注意在击破3名敌人后剩下的敌人或获得应援效果,务必小心应战。
Brave Clear 条件:主角LV4以下,同伴LV3以下
Brave Clear 达成点数:10 pts
EXP:1300
MONEY:800
战利品:チタンねじ×1、召唤石 机×1、召唤石 兽×1、召唤石 无×1、Fエイド×2、ブライトの叶×1、ニボジ×1、世界观介绍07、世界观介绍08

第2话完

因为昨天那场战斗，今天早上起来真是累到不行，正当我准备起来洗个冷水脸的时候，竟然发现我的身边睡了一个女孩子！



“幻觉！这一定是幻觉！吓不倒我的!! 人家只是想洗个脸嘛~”

我努力告诉自己要冷静，并且深呼吸，这里的确是我的家，我的房间，绝对不会有错！但是这个女孩子是从哪来的？15岁的人生真是璀璨啊！“你、你究竟是什么人?!”我轻轻拍了一下她，没想到她竟然一口咬了过来，“哇!!!!!!!!”我大叫着跑了出去……

在门口正好一头撞到了巡逻中的库拉德，库拉德教训我不该大清早的制造噪音打扰邻居们休息。等一下！这荒山野岭的，哪里来什么邻居？就算没有邻居，也不能这么大喊，你究竟做什么恶梦了？我赶紧把昨天晚上的事情告诉他，还有早上的那个神秘女孩……

流星，小龙，还有神秘的女孩？……咳，你长大了啊，莱！差不多也该交女朋友了吧？我看莉希艾露和你关系挺不错的，要不要我帮你探探口风？

我一把推开一脸坏笑的库拉德，不过说的也是，这事情讲给谁听都不会相信吧？但是我可以对着手腕上的牙印发誓，绝对没睡糊涂了！先不管那个在房间里熟睡的女孩，我决定直接去敏特姐姐家拿今天的蔬菜，顺便把捡到龙的事情告诉她。没想到敏特姐姐竟然相信我说的话，还告诉我龙族和人类一样是杂食型的，我们吃什么就给小龙喂什么。你看看，这就是区别啊，库拉德你还暗恋敏特姐姐，哼！就你那个态度，肯定没戏的！

“真迟！快点给那个孩子做早餐吧！”刚回到家就听到了莉希艾露精力充沛、气势磅礴的命令。家里并没有那个女孩的踪影，只有昨天捡到的那只小龙，难道真是我睡糊涂了？

吃饭中途，女仆姐姐又跑了过来，不过这次是来通知我等会去见莉希艾露的父亲，也就是雇佣我的大老板特拉(テイラ－)。吃完早饭，打发走精力充沛的姐弟俩，我又在房间里寻找了一圈，的确没有看到早上的那个神秘女孩。看看时间，快到中午了，于是我决定出门去见大老板。出门的时候，小龙死死拽住我，要和我一起去。“不可以的！万一你被大老板发现，一定会把你卖到火星去的！”我强行把小龙留在了家里。

“什么?!你把那孩子丢在家里?要是那些人找来怎么办！”莉希艾露见我一个人来到她家，指着我的鼻子大声质问。问题是要是被你父亲发现了，不一样会很糟糕么？



莉希艾露根本无视我的解释，拽着我就往回赶。等我们回到家，没想到小龙真的不见了！不过店里并没有别人来过的痕迹，应该不是被人捉走了，难道是自己出去了？

不行，如果被昨天那些人发现的话就坏了！我们赶紧拜托了女仆姐姐和库拉德帮忙寻找，还向敏特姐姐借了番长大人帮忙。XD，上午我说有小龙的时候，库拉德怎么都不相信，这次敏特姐姐只说了一句“我相信他们”，库拉德立刻屁颠屁颠满世界找龙去了，你这样大献殷勤也太明显了一点吧？

没多久，库拉德带着一个据说是在路边晕倒的女孩子回来了。等一下！你不是找龙去了么？怎么带了个女孩子回来?！我仔细一看，这个不就是早上那个神秘的女孩子么？突然女孩子的身上发出刺眼的光芒，光芒消失之后她在我们的面前变成了那只小龙!!

我们立刻带着昏迷的小龙来到敏特姐姐家，经过敏特的检查，确定小龙只是因为变成人型而消耗了太多魔力，休息一下就没事了。不过敏特告诉我们，这只小龙不同于平常我们所认识的“亚龙”，而是非常珍稀且高贵的“至龙”！没想到我们捡到的小东西竟然是这么厉害的生物，怪不得那些人拼命想要抢到她呢。

“终于找到了！‘守护龙的后代’!! 还有你们，就是之前妨碍我们的孩子吧？”

突然一群骑士打扮的人出现在了我们面前，为首的人看起来十分厉害，虽然和昨天的那群不大一样，但是毫无疑问，他们是冲着龙来的。看来今天也无法避免一场恶战了，不过无论如何，我都不能允许小龙被这种人带走！



“果然是这样，看你的剑法，我可以确认了，你是那个冒险者的儿子吧！”

“哎?！你认识老爸?！”

“当然知道！就是他破坏了我们的计划！我叫兰德拉(レンドラ－)，是统帅‘剑之军团’的‘将军’！我会记住你的，从你父亲那受到的屈辱，总有一天会让身为儿子的你偿还！”

说完，那个人就长笑着走了，结果这次骚动的元凶是那个笨蛋老爸吗?！那个家伙，丢下我不管也就算了，还去招惹那种人！真是气死人了!!!



第3话 第一个御使

宿屋·忘れじの面影亭
选项
1.大人に任せたほうがいい
2.自分たちで面倒をみたい ●
3.どっちも选べない

グラッド、ミント加入

前往调理场可以进行做料理的小游戏，完成后同样可以获得相应的奖励

前往食堂与ポムニット交谈
选项（这里是增加店评价的选项，选项后面的★表示能增加的评价度）
1.扫除にはげむ　★★
2.宣传をする ★

前往町中

宿场町トレイユ
町中铠加工店出现，在此可更改防具材质的属性

前往ミントの家与ミント、クラッド交谈

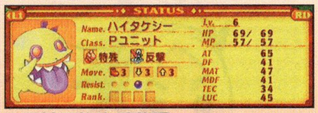
前往驻在所与ボムニット交谈，ボムニット加入，习得队伍能力“手制弁当”

前往水道桥公园与ルシアン交谈

前往ブロンクス邸与リシェル交谈

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
皇帝街道可进行自由战斗
皇帝街道出现的P怪兽：LV6ハイタケシー



P怪兽可能出现数量：2
P怪兽掉落道具：クリーバシェル、ハードストーン

前往星见の丘

BATTLE 3-1
VS 机械人形率いる机械兵团
胜利条件：敌全灭
败北条件：主人公战斗不能
己方角色：主人公＋4人
援护角色：ポムニット
敌人：LV6??? 、LV5ボクス、LV4ボクス×2、LV5ドリボット×2、LV4フロット×2、LV3フロット
战斗要点：本战中的敌人都是机属性，尽量使用机属性以外的召唤术进行攻击。战斗时务必先将拥有远程攻击的绿色机械兵器干掉，黄色的机械兵器物理攻击力很高，尽可能避免与其接近战，用召唤术干掉它。将杂兵全部干掉后全员围攻??? ，与??? 战斗时小心其高攻击力的召唤术，随时注意回复HP。
Brave Clear条件：主角LV6以下，同伴LV5以下
Brave Clear达成点数：10 pts
EXP：4400
MONEY：4000
战利品：草笛の帽子×1、召唤石 灵×1、召唤石 兽×1、Fエイド×1、ゲドッグーの叶×1、世界观介绍20×1、デジの素×1、妖力粉×1、水晶沙糖×1、大自然エキス×1

宿屋·忘れじの面影亭
前往客室·黄叶の间与リビエル交谈
选项
1.ここはガマンダ ●
2.ガマンできない

离开宿屋

宿场町トレイユ
前往驻在所与グランド、ルシアン交谈

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
前往忘月の泉与リビエル交谈

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
在店の出入口与リビエル交谈

前往町中

宿场町トレイユ
前往ブロンクス邸与ルシアン交谈

前往ミントの家与ミント、グランド交谈

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
前往水车小屋与リビエル交谈
选项
1.心配だったから
2.后味が悪いから ●

BATTLE 3-2
VS 机械人形率いる钢の兵团
胜利条件：敌全灭
败北条件：主人公 orリビエル战斗不能
己方角色：主人公＋6人
NPC角色：リビエル
援护角色：任选1人
敌人：LV8ローレット、LV7アプセット、LV6ボクス×2、LV5ボクス×2、LV4ボクス、LV6フロット、LV5フロット、LV6ドリボット×2、LV5ドリボット
战斗要点：战斗开始后リビエル移动到河道旁待机，不要主动与敌人交手，第4回合结束时河道上会出现圆木，此时即可让リビエル通过圆木过河与其他角色会合。本战敌人同样都是机属性，而且普遍攻击力较高，战斗时要随时注意回复HP。リビエル拥有回复体力的特殊能力和召唤术，不要忘记使用。注意在击倒4体敌人后，教授会让所有敌人获得应援效果，务必小心应战。
Brave Clear条件：主角LV7以下，同伴LV6以下
Brave Clear达成点数：15 pts
EXP：6600
MONEY：4700
战利品：小さな教典×1、召唤石 鬼×1、召唤石 灵×1、Fエイド×1、カーッツの叶×1、粹蜜糖×1、世界观介绍08×1、デジの素×1、水晶沙糖×1、大自然エキス×1

夜晚对话
可选择角色：リシェル、ポムニット、リビエル、グラッド、ミント、ルシアン

第3话完

回到家里，大家坐在一起研究之前所发生的一切。既然对方自称是‘将军’，那就表示幕后肯定有什么人在操纵，恐怕是个不小的犯罪组织，看来这下事情就不是一般的麻烦了。

这个时候库拉德提出要将事情向军队汇报，由政府来保护我们。拜托你动动脑子好么？要是让军队知道了，肯定会把小龙带回去做研究，这样和那些坏人有什么区别？

“我决定要自己照顾她！”



之后会有多辛苦也好，有什么危险也好，我决定了，我一定要照顾那只小龙到最后，绝对不会让她受到任何的伤害，因为这是我的责任！剩下需要考虑的就是如何把龙送回到她的父母身边，只要能把她送回去，就不需要担心那些坏人了。

“从今天开始，你的名字就叫米露莉弗（ミルリーフ）了！”

有些事情决定起来简单，但是实际做起来就不是那么容易了。说是要把米露莉弗送回家，但是她的父母究竟在哪呢？唯一可以称得上是有点线索的地方便是流星落下的地方了，于是我们又回到了当初发现蛋的地方，希望米露莉弗的父母会找来。

来到星见之丘，我们竟然发现一个天使在和一群机械人战斗着。哈?!至龙之后，连天使和机器人都出来了么？尽管我们不愿意，但也还是被机器人那边视为敌人，卷入了战斗中。

一场战斗之后，总算救下了那个天使……

“要是再靠近我的话，我可就不客气了！！不要因为我的外表就轻视我，再怎么说我也是被选中的‘御使’！”

看来天使不但不知道我们救了她，还把我们当成了敌人，正当她要发动攻击的时候，突然看见了我身后的米露莉弗。

“御子大人，您没事实在是太好了！”说完天使就哭了起来，虽然不大明白究竟是怎么回事，但是可以肯定这个天使认识米露莉弗。

经过一番说明，我们才知道这个天使叫莉比艾露（リビエル），是侍奉“御子”的“御使”，而米露莉弗正是她口中的“御子”，是守护“劳斯布鲁肯（ラウスブルゲ）”，也就是被称为“呼吸之城”的召唤兽村落的伟大龙的继承人。

就在我们以为事情可以圆满解决，只要把米露莉弗交给莉比艾露带回呼吸之城就行的时候，莉比艾露却失踪了……搞什么搞？这个天使头壳坏掉了么？我们不得已又满世界找天使，终于在城外发现了她。

“已经回不了劳斯布鲁肯了，即使回去了……守护龙大人也已经不在了，那些人攻打过来……为了守护御子……”，说完她又大哭起来。一番安慰之后，莉比艾露好不容易止住了哭泣，可是之前的那帮机器人又杀回来了。

“我不会为难你的，只要你把天使和那个龙交给我的话。”为首的老人，被称为“教授”的格库（ゲック）平静的说道。

“别开玩笑了，老头！带着你那些恶趣味的机器人滚回老家吧！”

“这个狂妄的口气，真是和那个男人一模一样。”

“你认识我老爸?！”

“当然认识，只是用一把剑来对付我的光学武器炮火的家伙，就算想忘记也忘不掉。”

“那家伙还是老样子，一点都没变。”

“但是他的儿子又会怎么样呢？”说着，那个老人似乎打算发动强力的一击，“咳！咳、咳、咳！”

这个结果真是让人哭笑不得，本以为要受到致命的一击，哪知道对方的身体先承受不住了。

“今天就放你们一马，但我是绝对不会放弃的！为完成‘公主’的愿望！”说完，老人带着他的机械军团离开了。

第4话 小龙大暴走

宿屋·忘れじの面影亭
获得"守护龙のウロコ",リビエル加入

在仓库中可以进行钓鱼小游戏

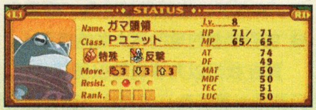
前往店の出入口与龙の子交谈

前往町外

宿场町トレイユ
前往驻在所与グラッド交谈
选项
1.意见をとり入れてみよう ★
2.あくまで味にこだわる! ★★

前往水道桥公园与アカネ交谈
选项
1.药を买う(600バーム) ●
2.今はいらない

町外星见の丘可进行自由战斗
星见の丘出现的P怪兽: LV8ガマ头领



P怪兽可能出现数量: 2
P怪兽掉落道具: 大树の露、ブクブク茶釜

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
在店の出入口与龙の子交谈
选项
1.ああ、终わったぜ ●
2.いや、まだだ

前往町外

宿场町トレイユ
前往ため池与龙の子交谈

前往中央通り与龙の子交谈

前往ショップ后可进入シャオメイの店,シャオメイ店中可以玩抽奖小游戏(每玩一次消耗一个粹蜜糖),根据刮出图案不同可以获得不同的奖品

前往町外
选项
1.おんぶしてやる
2.ワガママを言うな! ●

前往中央通り与セイロン交谈
选项
1.无视だ、无视!
2.话を闻いてやる ●

前往私塾与セクタ-交谈

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
在店の出入口与龙の子交谈

前往食堂与グルメじいさん交谈

前往客室·紫云の间与リビエル交谈

前往町外

前往町外

宿场町トレイユ
前往中央通り

BATTLE 4
VS 谜の一团
胜利条件: 敌全灭
败北条件: 主人公 orセイロン战斗不能
己方角色: 主人公+5人
NPC角色: セイロン
援护角色: 任选1人
敌人: LV11 谜の召唤师、LV10 谜の兵士×2、LV9 无法者、LV8 无法者×4、LV7 无法者×4
战斗要点: 战斗开始后让セイロン和主人公等人往左下方移动,将该区域的3个敌人干掉后回合,之后再将敌人逐个吸引过来一一击破即可。在与敌方召唤师战斗时务必小心其召唤术攻击。
Brave Clear条件: 主角LV8以下,同伴LV7以下
Brave Clear达成点数: 15 pts
EXP: 10900
MONEY: 8000
战利品: 一つ目の勾玉×1、召唤石 鬼×1、Fエイド×1、ゲドッグ-の叶×2、粹蜜糖×1、世界观介绍11×1、妖力粉×2、水晶沙糖×1

战斗结束后セイロン加入

夜晚对话
可选择角色: リシェル、龙の子、ポムニット、セイロン、リビエル、グラッド、ミント、ルシアン

第4话完

经过了昨天的事情,我们终于取得了莉比艾露的信任。她告诉我们还有其他的御使,而御使的工作就是保护"守护龙的遗产",守护龙的遗产拥有强大的力量,可以让仍是幼年的米露莉弗迅速成年化,这也是她会被人追捕的原因。

说明完毕,莉希艾露就将遗产里



保存的力量转移到了米露莉弗的身上,米露莉弗的魔力立刻得到了强化,并且能够成功维持人形了。这还只是遗产的一部分,假如米露莉弗继承了全部遗产的力量的话,就不需要我们的保护了吧。

"爸爸!爸爸,最喜欢爸爸了!"

变成人形的米露莉弗立刻冲过来抱住了我,等下,我才15岁,单身处男,虽然能够理解你这么叫的原因,但是这样子也太不好意思了啊!

"爸爸讨厌米露莉弗吗?呜……呜……"

"不会!不会!不讨厌,喜欢!"

"米露莉弗也最喜欢爸爸!"

啊……她就这么又扑了上来……团、团长!不要杀我啊,真的不是我故意的,我是被逼无奈啊!一边的莉希艾露凌厉的杀气排山倒海扑面而来-–。

不管怎么样,米露莉弗变成人形就可以正常交流了,不过很快问题来了,她想到街上转转。也不是不能理解,毕竟总留她一个人家里蹲,万一变成宅女了我也不好交待,但是考虑到有可能会遇到敌人……结果我们还是被她的哭声打败了……

带她出来也许是正确的,虽然路上被野狗吓哭,之后还迷路了,但是能够看到许多没看过的东西,她还是显得很高兴。来到聚集召唤兽的广场时,米露莉弗又不见了,正要去找她,突然广场上的召唤兽骚动了起来,原来是她放走了那些召唤兽。

要想把逃走的召唤兽捉回来,还要避免伤到无辜的群众,这任务真比战斗还要困难,众人豁出小命,总算制止了这次骚乱。



"大家都很不愿意……被人类命令……他们想要自由,想要回到原来的世界,我想帮他们……米露莉弗不是坏孩子……"

虽然米露莉弗的想法并没有错,但是给大家带来这么大的麻烦还是让我非常生气,"早知道这样,还不如把你关在屋子里变宅女算了!!"我生气的甩门而出……

"喂~那个小哥~我第一次来这里,有事要问你,啊哈哈哈~觉得很光荣吧~"在街上,一个长得跟"小龙人"似的奇怪男人突然对我说道,"在这附近你有没有看过小龙?"

"你不就是活脱脱的小龙人么……"

因为不知道这个男人的身份,所以我隐瞒了米露莉弗的事情。之后却不知不觉的来到了塞克塔(セクタ-)老师所在的私塾,于是将所有的事情告诉了老师,经过老师的一番开导,我终于明白了自己的想法。

回到家才知道米露莉弗因为担心我,又哭了起来,我当时真不应该骂她宅女……"对不起,米露莉弗。"

道歉之后找到莉比艾露告诉她我遇到的那个"小龙人"的事情,没想她听完我的描述之后立刻说那个人是御使。既然是同伴的话,那一定要快点通知他!



很快便在商店街发现了小龙人泽龙(セイロン)的踪影,他正如同李小龙一般狂叫着和一群人打得不亦乐乎。嗯!不凡的武术身手,看来会是可靠的同伴,当然,性格部分除外……



第5话 无路可退

宿屋·忘れじの面影亭
获得“守护龙の牙”

前往客室·紫云の间与リビエル、ルシアン交谈

前往町中

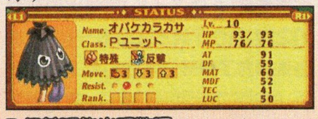
宿场町トレイユ
前往ブロンクス邸与リシエル、ポムニット交谈
选项
1.もちろん祝福する ●
2.复杂な气分だたあ

前往ミントの家与ミント交谈
选项
1.面白そうかも！ ★
2.难いしかな…… ★★

前往ブロンクス邸向テイラー报告宿屋经营情况，根据此时获得的“★”数量可获得道具奖励

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
水车小屋可进行自由战斗
水车出现的P怪兽:LV10オバケカラカサ



P怪兽可能出现数量:3
P怪兽掉落道具:竹柏のお守り、モクレン、双翼の枪

前往シリカの森与アロエリ交谈

BATTLE 5-1
VS 兽の军团
胜利条件:敌全灭
败北条件:主人公 orアロエリ战斗不能
己方角色:主人公+6人
NPC角色:アロエリ
援护角色:任选1人
敌人:LV11 谜の召唤师×2、LV10 兽の军团兵士、LV9 兽の军团兵士×3、LV8 兽の军团兵士×4、LV10 魔兽兵、LV9 魔兽兵×4、LV8 魔兽兵×4、LV7 魔兽兵
战斗要点:本战中敌人召唤师会使用附加毒效果的召唤术，所以在战斗前尽量多准备几个可回复毒状态的药和料理，主攻角色可以装备毒状态无效的装饰品(植物图鉴、铃のお守り、守护龙のウロコ)。敌人的攻击力都相对较高，如果己方角色等级不是很高的话，建议先击破地图一侧的敌人，然后再全体进攻地图另一侧的敌人。
Brave Clear条件: 主角LV9以下，同伴LV8以下
Brave Clear达成点数:10 pts
EXP:17600
MONEY:7700
战利品: 新绿皇子1000×1、召唤石 机×1、召唤石 兽×1、世界观介绍10×1、デジの素×1、水晶沙糖×2、大自然エキス×1、钢铁の空き缶×1

宿场町トレイユ
前往ため池与グラッド、ミント交谈

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
前往食堂与セイロン交谈
选项
1.ほっておけばいい
2.连れ戻しに行く！ ●

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
前往共同墓地

BATTLE 5-2
VS 兽皇率いる兽の军团
胜利条件:击破敌头领
败北条件: 主人公 orアロエリor 龙の子战斗不能
己方角色:主人公+5人
NPC角色:龙の子、アロエリ
援护角色:任选1人
敌人:LV15 兽皇、LV11 谜の召唤师×2、LV11 兽の军团兵士×2、LV10 兽の军团兵士×3、LV9 兽の军团兵士×3、LV10 魔兽兵×3、LV9 魔兽兵×2
战斗要点:本战中大部分敌人都是使用ツメ(爪)攻击，建议进入本战之前将己方全员的防具材质加工为“ノリノリ”。战斗开始后让アロエリ和龙の子向己方所在位置移动，尽快与全员会合，龙の子能力很低，尽量不要让其与敌人战斗。全员会合后逐一将杂兵击破，最后再集中攻击兽皇即可。
Brave Clear条件:主角LV10以下，同伴LV9以下
Brave Clear达成点数:20 pts
EXP:22800
MONEY:9300
战利品:水晶の腕轮×1、召唤石 灵×1、オシャベリーの叶×2、ブライトの叶×1、ゲドッグーの叶÷1、デジの素×1、妖力粉×1、大自然エキス×1

夜晚对话
可选择角色:リシエル、龙の子、ポムニット、アロエリ、セイロン、リビエル、グラッド、ミント、ルシアン

第5话完

接受了泽龙所持有的遗产的力量，米露莉弗的魔力更加强大了。表面上看来龙可以从父亲处继承力量，十分的方便，但是经过莉比艾露的说明我们才明白，原来分离力量的前提是前任的死亡(怪不得叫遗产)，而接受方的灵魂也需要承受巨大的压力……

泽龙告诉我们，我们的敌人是由被称为“公主”的少女所统帅的各个军团组成，目前袭击过我们的只是其中的一部分。不过在进攻劳斯布鲁肯的时候，统帅军队的却是一叫格拉斯托夫(クラストフ)的人，此人是被称为“魔兽调教师”的格拉斯托夫家成员，也是“无色派系”召唤师的成员。“无色派系”与敏特姐姐所在的以研究召唤术为主的“苍之派系”，以及莉希艾露的父亲所在的以盈利为主要目的的“金之派系”不同，他们是以支配世界为目的，从事各种破坏活动的召唤师集团。此外还有一个被称为“红色手套”的召唤师集团，他们主要是利用不法手段来取得各种利益。

刚刚被泽龙提醒要注意“兽之军团”，结果没多久就在小镇外遇到了它们。它们正在围捕第三名御使——幻兽界来的有翼亚人塞尔法(セルファン)族的女战士阿罗艾莉(アロエリ)。



救下阿罗艾莉之后，没想到她竟然对我们充满了敌意。经过莉比艾露的说明我才知道，原来阿罗艾莉的祖先曾经受到过人类的迫害，所以一直很讨厌人类。当莉比艾露提到我就是那位曾经协助他们战斗的冒险者的儿子时，阿罗艾莉突然发狂一样喊着：“我要杀了你！”向我扑来。



幸好泽龙及时制止了她，否则我恐怕当真要命丧于此了。

“我要杀了他！我亲眼看见了！就是他的父亲砍下了先代的头！！”

又是那个笨蛋老爸惹出来的麻烦吗？虽然当时的情况我并不清楚，但是看她的眼神应该不会有假。大概是知道在这里也杀不了我，阿罗艾莉愤怒的飞走了……

“虽然的确是你的父亲杀了先代，但是这一切都是先代所要求的。”泽龙解释道，“你的父亲只是担当了‘介错(切腹之后负责将切腹者头砍下的人)’，绝对是没有恶意的，我可以保证。以先代的力量虽然可以保护住劳斯布鲁肯，可是敌人并不只是格拉斯托夫，实际上当时还发生了叛乱。先代无法对付曾经共同生活的同胞，而且也不能允许自己的力量落入敌人之手，最后才选择了死亡。”

就在泽龙说明的时候，莉比艾露突然冲进来告诉大家，阿罗艾莉竟然独自一人带着米露莉弗离开了！那个冲动的女人！兽之军团肯定在附近埋伏着，这不是羊入虎口么？

我们在公众墓地找到了被兽之军团围攻的她们，这次连军团首领兽皇都出马了。

一场恶斗之后，恢复人形的米露莉弗扑到我的怀里害怕的哭了起来。

“不要管我！”阿罗艾莉推开了想要帮她包扎伤口的女仆姐姐，“还不如刚才被杀了……怀抱着身为御使的自尊殉职……我……”

“别自以为是了！小鬼！”泽龙难得露出了严肃的表情，并且一记耳光甩了过去，“你以为造成现在这种状况的人是谁?！你想在哪死都无所谓，但是让御子大人身陷险地，我是绝对不会允许的！！”

这记耳光似乎起效果，终于让阿罗艾莉恢复了理智，尽管还是和我们有些隔阂，但好歹总算答应暂时协助我们了。原来这疯女人是“受”……

这时，被我们击倒的兽皇摇摇晃晃又站了起来，口胡！还不放弃?！就当我们以为又要有一场恶斗的时候，不知道从什么地方传来了悠扬的笛声，兽皇暴虐的表情平和了下来，转头离开了。



第6话 神秘的黑衣人

宿屋·忘れじの面影亭
获得“守护龙の角”,アロエリ加入、龙の子可参加战斗，主人公习得新技能“召龙连击”

前往食堂与リビエル交谈

选项
1.リビエルにお愿いする ★
2.やっぱり自分でやる? ★★

前往店の出入口与グラッド交谈

前往町中

宿场町トレイユ
在中央通り与青年交谈
选项
1.じゃあ、ウチに来る? ●
2.ごまかして逃げる

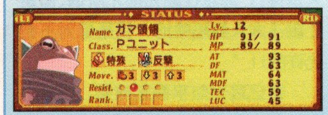
前往ミントの家与ミント交谈

前往门前の广场与アカネ交谈
选项
1.药を买う(4800パーム) ●
2.今はいらない

前往私塾与セクター交谈
选项
1.正直に话す ●
2.答えられない

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
シリカの森可进行自由战斗
シリカの森出现的P怪兽:LV12ガマ头领



P怪兽可能出现数量:3
P怪兽掉落道具:ガドクトウ、ブリキの勋章、梦见るランプ

前往忘月の泉

前往シトリス高原

BATTLE 6-1
VS 红き手袋の暗杀者
胜利条件:击破敌头领
败北条件:主人公 or 少年剑士战斗不能
己方角色:主人公+6人
NPC角色:少年剑士
援护角色:任选1人
敌人:LV12 红き手袋の暗杀者、LV11 红き手袋の暗杀者×5、LV10 红き手袋の暗杀者、LV13 红き手袋の暗杀者、LV12 红き手袋の暗沙者×4、LV11 红き手袋の暗杀者、LV10 红き手袋の暗杀者
战斗要点:本战中大部分敌人使用ツメ(爪)和短剑攻击,还是推荐将各角色的防具材质加工为“ノリノリ”。开始战斗后让少年剑士朝地图下方移动，并且让1~2名同伴在其身旁护卫,以免少年剑士被敌人攻击。将初期出现的7名敌人击倒后，地图上半部分会出现新的敌人，此时让少年剑士向地图左下方移动，其他同伴攻击敌人即可。
Brave Clear条件:主角LV11以下,同伴LV10以下
Brave Clear达成点数:10 pts
EXP:33200
MONEY:11000
战利品:电电童子1800×1、召唤石机×1、キッカの实×1、カーッツの叶×1、ゲドッグーの叶×1、ミーナシの滴×1、イチゴキャンディ×1、世界观介绍18×1、デジの素×1、妖力粉×1

宿屋·忘れじの面影亭
前往町中,发生特定剧情

宿场町トレイユ
前往グルメじいさんの家完成料理课题，正确料理为——大地の恵みスープ,选择正确料理后宿屋获得3颗★

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
前往食堂后发生战斗

BATTLE 6-2
VS レンドラー率いる剑の军团
胜利条件:敌全灭
败北条件:主人公 orルヴァイド战斗不能
己方角色:主人公+5人
NPC角色:ルヴァイド、イオス
援护角色:任选1人
敌人:LV22レンドラー、LV13 谜の召唤师、LV15 剑の军团兵士×2、LV12 剑の军团兵士×2、LV11 剑の军团兵士×3、LV10 剑の军团兵士×3
战斗要点:两个NPC角色的能力都很高,不用担心其安危,在高台与レンドラー单挑的ルヴァイド不用主动攻击,依靠反击即可轻松将レンドラー击倒。其他角色只需配合イオス将杂兵一一击破即可。
Brave Clear条件:主角LV12以下,同伴LV11以下
Brave Clear达成点数:10 pts
EXP:34400
MONEY:13000
战利品:きれいな贝壳×1、召唤石机×1、召唤石 灵×1、召唤石 兽×1、粹蜜糖×1、世界观介绍23×1、妖力粉×2、水晶沙糖×2

夜晚对话
可选择角色:リシェル、龙の子、ポムニット、アロエリ、セイロン、リビエル、グラッド、ミント、ルシアン

第6话完

米露莉弗继承了第三份遗产,不过这次获得的是先代留下的大量知识,在力量方面并没有太大变化。

虽然已经继承了大部分遗产,但是要发挥这些力量还需要解开封印,而解开封印的关键就在最后的那份遗产上,那份则由阿罗艾莉的哥哥,塞尔法族最强的战士,御使之首克拉乌雷(**クラウレ**)保护着。

“那个……之前打了你,实在是对不起！”阿罗艾莉的声音虽然很大,但是可以感觉得出她其实是在害羞。啊!原来她还是**ツンテレ**(外冷内热)型的……

为了寻找克拉乌雷,我们来到了小镇外的高原,突然发现红色手套的杀手竟然在围攻一个腿上有伤的少年剑士。看来库拉德哥哥之前所提到红色手套的杀手不单是在帝都活动了,还跑到了这里。虽然不认识那个少年,但是放着不管实在不符合我的性格。



其他人们将少年带去了敏特姐姐家,我则回家去拿冰块。当我正要离开的时候,之前我在商店街遇见的黑衣青年和身穿黑色铠甲的男人竟然出现在面前。更没想到的是,他们竟然认识那名少年!我立刻带着他们来到了敏特姐姐家。



这两人原来是少年阿鲁巴(アルバ)的上司,“巡り大树”自由骑士团的成员,比同样是骑士但只是在小镇里巡逻的库拉德级别高出了许多。他们的任务是消灭犯罪活动,守护人民的平稳生活,可以说是单纯为正义而存在的骑士团。

刚帮两人在自家的旅馆安顿下来,女仆姐姐便慌张的冲了进来,原来是剑之军团又来了。赶到敏特姐姐家,果然看到将军带领着他的军队包围了那里。我隐约感觉到,这次和之前不一样,对方是认真的。

就在兰德拉砍过来的时候,黑铠骑士鲁维德(ルヴァイド)突然出现在我们之间,挡住了对方强力的一击。原来鲁维德为了报答之前我们救了他的部下,所以决定帮助我们战斗。鲁维德和兰德拉竟然都是参加过“傀儡战争”的旧王国的骑士,在旧王国已经毁灭的现在,两人都为了自己新的信念而继续战斗着。

在两个强援的帮助之下,总算成功的击退了剑之军团,随后这两人就离开了这里,而阿鲁巴则留在敏特姐姐家养伤。

第7话 去打鱼吧,发现秘密基地

宿屋·忘れじの面影亭
在食堂与リシェル交谈
选项
1.意见をとりいれる ★
2.今の雾囲气を大事にしたい ★★

前往町外

宿场町トレイユ
前往ため池与ルシアン交谈

前往中央通り与ユエル交谈

前往驻在所与ミント、グラッド交谈

前往ブロンクス邸与ポムニット交谈
选项
1.リシェルの保护者? ●
2.リシェルの家来?

前往グルメじいさんの家与グルメじいさん交谈

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
在食堂发生剧情

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
共同墓地可进行自由战斗
共同墓地出现的P怪兽:LV14 鬼妖武者



P怪兽可能出现数量:3
P怪兽掉落道具:花柄マント、战将の黑色枪、九尾妖刹

前往ルトマ湖发生战斗

BATTLE 7-1
VS 机械人形率いる钢の军团
胜利条件:敌全灭
败北条件:主人公战斗不能
己方角色:主人公+7人
援护角色:任选1人
敌人:LV14アプセット、LV14ミリネージ、LV13ボクス×3、LV12ボクス×3、LV11ボクス、LV13フロット×2、LV12フロット、LV11フロット×3、LV13ドリボット×2、LV12ドリボット
战斗要点:又一次与机械人形姐妹带领的机械军团战斗，敌人都是机属性，机属性的攻击类召唤术就不要使用了。战斗时尽可能的移动到战场上的三个石柱上，占据高度优势与敌人战斗，对于可使用远程攻击的フロット必须优先击倒。与アプセット和ミリネージ两姐妹战斗时先集中攻击击倒1个后再攻击另一个即可。
Brave Clear条件:主角LV13以下，同伴LV12以下
Brave Clear达成点数:10 pts
EXP:52900
MONEY:14000
战利品:石の拳、キッカの实×2、ブライトの实、ゲッドグーの叶、デジの素、水晶沙糖、大自然エキス、钢铁の空き缶

前往地下秘密基地

BATTLE 7-2
VS ゲック率いる钢の军团
胜利条件:击破敌リーダー
败北条件:主人公战斗不能
己方角色:主人公+7人
援护角色:任选1人
敌人:LV17ゲック、LV16ローレット、LV15グランバルド、LV15机械兵士、LV14机械兵士×2、LV13机械兵士×6、LV12机械兵士×2、LV14ボクス、LV13ボクス×3、LV12ボクス×3
战斗要点:战斗前建议将各角色的防具材质加工为“ピカピカ”，以对应敌人的铳攻击。本战场地中出现的火柱会阻挡己方前进，必须将红色的火柱制御装置破坏才能将火柱消除，由于地形问题，最好让可飞行的角色去破坏制御装置。在火柱消失前可以先在火柱后召唤出召唤兽，让他们去攻击火柱后的敌人。与ゲック战斗时小心其范围攻击召唤术，务必尽快将其击倒。
Brave Clear条件:主角LV14以下，同伴LV13以下
Brave Clear达成点数:15 pts
EXP:52900
MONEY:14000

战利品: ウィルスガード×1、召唤石 灵×1、召唤石 无×1、オシャベリーの叶×1、ブライトの叶×1、ゲドックーの叶×1、水晶沙糖×1、大自然エキス×2、白银の空き缶

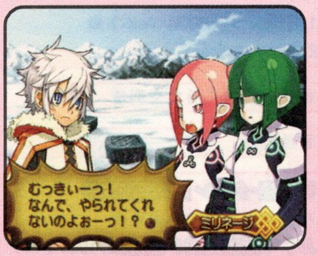
夜晚对话
可选择角色:リシェル、龙の子、ポムニット、アロエリ、セイロン、リビエル、グラッド、ミント、ルシアン

第7话完

阿鲁巴的身体恢复的不错，现在已经可以借助拐杖出门了。不过我可以感觉到他还是希望伤可以好的更快些，可是骨折这种事情，不是想快点好就可以做到的，使用治疗魔法的话，对他的身体成长又不好。

就在我为他的事情而烦恼的时候，美食家老先生建议我做出适合的料理来为他打气。和大家商量之后决定使用阿罗艾莉提议的一种鱼作为材料，但是市集却被告之最近根本捕不到鱼了。

既然买不到，那就自己去捉吧，于是大家一起向小镇外的湖进发。刚到那里我们就被眼前的景象惊呆了，本来应该是从不会结冰的湖水，现在竟然完全冻住了，难怪没有鱼……

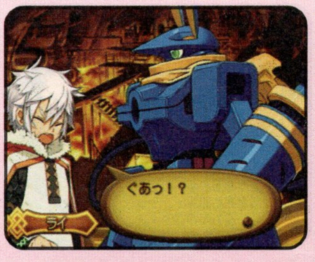


就在我考虑是不是该砸开冰层捉鱼的时候，湖上出现了机器人姐妹的身影，看来这一切肯定是与机械军团的格库教授有关了，一定要抓住问个究竟。

虽然逃跑了，但是一路跟着她们进到了一个洞穴，洞穴里异常的炎热，脚下都是沸腾的熔岩。从洞穴里的设施来看，很明显是一个秘密基地。

“竟然可以发觉我的计划，并且找到这个基地来，真不简单。”格库感叹道，“我把熔岩里的玛娜(マナ)抽出，制造人工的召唤之石，为此我才在这里建立了秘密基地，不过同时还需要强力的冷却装置，于是便借用了那个湖水。结果只是从湖水结冰这点，你就能找到这里，真不愧是那个男人的儿子啊!”

啊……那个，其实我只是来打鱼的。但是既然知道了敌人秘密基地所在，就没有轻易放过的理由，而且放着结冰的湖水不管，也会影响小镇上人们的生活。



结果托对方那不太聪明的最新武器——机器人格兰巴尔德(グランバルド)的福，洞穴里的设备在他的强大火力下都被破坏了。结果这次的战斗以很戏剧性的方式开始，又以戏剧性的方式结束了。虽说让他们跑掉了很可惜，但是意外的发现了装满了鱼的大水槽，至少鱼总算是找到了。

用捉来的鱼做了料理给阿鲁巴吃，他果然恢复了精神，真是太好了，一天的辛苦总算没有白费!

第8话 吟游诗人的三味线

宿屋·忘れじの面影亭
选项
1.そうでもないって ●
2.正直、きびしいな

前往庭与セイロン交谈
选项
1.のぞむところだ! ★★★
2.远虑しておく ★

前往町中

宿场町トレイユ
前往グルメじいさんの家完成料理课题，正确料理为——热带野生ステーキ，选择正确料理后宿屋获得3颗★

前往驻在所与アルバ交谈

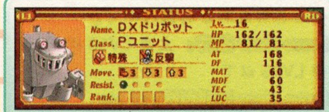
前往ミントの家与ミント交谈

前往门前の广场与クノン交谈

前往私塾与セクター交谈

前往中央通り与シンゲン交谈
选项
1.演奏はよかった ●
2.歌がダメすぎ

町外シトリス高原可进行自由战斗
シトリス高原出现的P怪兽:LV16DXドリボット



P怪兽可能出现数量:3
P怪兽掉落道具:光击の宝剑、召魔の水晶、护りの指轮

宿场町トレイユ
前往中央通り与ポムニット交谈

前往ため池与アルバ交谈
选项
1.きっぱりと断る
2.气持ちだけで充分 ●

BATTLE 8-1
VS レンドラー率いる剑の军团
胜利条件:剑の军团兵士击破
败北条件:主人公战斗不能
己方角色:主人公+7人
援护角色:任选1人
敌人:L23レンドラー、LV20无色の召唤师、LV17剑の军兵士、LV16剑の军兵士×6、LV15剑の军兵士×4、LV14剑の军兵士×3
战斗要点:本战的胜利条件为击倒所有兵士，两名强敌——レンドラー和无色の召唤师完全不用理会，不过击倒这两人的话在战斗结束后可以获得スナイパーロッド，所以如果实力足够的话，务必将这2人击倒。
Brave Clear条件:主角LV15以下，同伴LV14以下
Brave Clear达成点数:20 pts
EXP:75100
MONEY:17000
战利品:スナイパーロッド×1、マグマストーン×1、召唤石 机×1、カーッツの叶×1、ゲドッグーの叶×1ミーナシの滴×1、デジの素×1、妖力粉×1、大自然エキス×1、钢铁の空き缶×1

战斗结束后马上进入第2场战斗

BATTLE 8-2
VS 假面の暗杀者率いる无色の军势
胜利条件:敌全灭
败北条件:主人公orポムニット战斗不能
己方角色:主人公+4人
NPC角色:シンゲン、アルバ、ポムニット
援护角色:任选1人
敌人:LV19假面の暗杀者、LV18假面の暗杀者×2、LV17无色の召唤师×3、LV16无色の兵士×8、LV15无色の兵士×5
战斗要点:战斗开始后让シンゲン在上方阻止敌人前进，アルバ则掩护ポムニット向右下方移动，其他角色尽快将右下方的3个敌人击倒后即可保证ポムニット的安全。与シンゲン、アルバ会

合后再解决剩余的敌人即可。

Brave Clear 条件： 主角 LV16 以下，同伴 LV15 以下

Brave Clear 达成点数： 15 pts

EXP：60800

MONEY：20000

战利品： 牙兽の短剑×1、召唤石 兽×1、召唤石 无×1、キッカの实×1、オシャベリーの叶×1、ゲドックーの叶×1、ゴールデンルアー×1、世界观介绍 17×1、デジの素×1、大自然エキス×1

夜晚对话

可选择角色： リシェル、龙の子、シンゲン、アルバ、ポムニット、アロエリ、セイロン、リビエル、グラッド、ミント、ルシアン

注：如果想让ポムニット加入的话，此时必须选择与ポムニット交谈。

第 8 话完

针对秘密基地的事情做了一番分析，大家推测他们之所以需要大量的玛娜，并不是为了捉住米露莉弗，恐怕正是因为没有捉到米露莉弗，所以才不得已用玛娜来顶替……

根据泽龙所说，劳斯布鲁肯上覆盖生长着一种叫作"ラウスの命树"的植物，也就是人类所说的提供给妖精居所的"妖精树"，它可以通过吸收玛娜来产生与外界隔绝的特殊空间，但是这种技术只有妖精和龙才能掌握。劳斯布鲁肯正是通过先代守护龙的强大魔力而隐藏于异空间，成为了"隐之里"，供召唤兽们居住。那些敌人是为了抢夺具有隐藏能力的劳斯布鲁肯才去攻击守护龙的吗？但问题是没有守护龙，劳斯布鲁肯也就失去了隐藏的能力啊！难道说他们还有其他的目的？遗憾的是，说到关键的时候泽龙却停住了，因为接下来是机密，目前无法告诉我们。

不知不觉我已经习惯了面对这些奇怪事情的生活了，连自己都觉得有些不可思议。

"爸爸！我们出去玩吧！"嗯，与其考虑这些麻烦的事情，还不如带着我那没有血缘关系的可爱的女儿出去散步。XD！我最近说话怎么越来越像"宅"了？

为了不让塞克塔老师担心，我去私



塾将之前湖水冻结的事情告诉了老师，当老师听到格库的名字时，显得十分激动。于是我猜想老师是不是认得格库，但老师只是说因为过去在军队的时候听过那个名字，所以才会那么吃惊。在答应了老师以后有什么事一定会向他汇报后便离开了。

带着米露莉弗逛街的时候听到了十分优美的三弦琴（三味线）声，原来是吟游诗人在街边演奏。凑过去仔细听，似乎是异国的音乐，听起来感觉十分的舒服。戴着眼镜的吟游诗人深吸了两口气，估计是要唱歌了吧，可以演奏出如此优美音乐的人，歌声应该是何等美妙呢？

等他开口之后我和米露莉弗都呆住了，这个歌声绝对可以用"不属于这个世界"来形容，不过绝对不是褒义的那种。周围那些被琴声所吸引的人们，立刻作鸟兽散……



"咕噜！"吟游诗人辛肯（シンゲン）的肚子发出了巨大的响声，那种的歌声，也难怪会是这种情况。老兄，其实你一直装哑巴别出声不就好了？虽然无法付钱给他，但是做顿饭给他吃还是没有问题的。我带着辛肯回到了旅馆，莉弗艾露本来还担心御使们不会喜欢这个吟游诗人，哪知道他似乎和御使们很谈得来，真是意想不到啊。

本以为今天可以听着辛肯的三味线，平静的度过，哪知道很快就得到了剑之军团又攻来的消息。无奈之下只能出去迎战了。

正当要占到上风的时候，无耻的杀手们竟然抓住了女仆姐姐威胁我们！没有办法，大家只得放下武器，就在这时辛肯和阿鲁巴突然出现了，并且救下了女仆姐姐，局势瞬间逆转。

虽然是敌人，但也不得不承认兰德拉将军是个非常有骑士风度的人，在得知无色派系的杀手们做出挟持人质的事情之后，就表示之后不会再参与这场战斗。

第 9 话 再会、然后……

宿屋·忘れじの面影亭
アルバ、シンゲン加入

前往里庭与アルバ、シンゲン交谈

前往庭与アロエリ交谈
选项
1.とりいれるべきかも ★
2.ちょっと难しいよな ★★

前往调理场与リビエル交谈

前往町中

宿场町トレイユ
前往ブロンクス邸向テイラー报告宿屋经营情况，根据此时获得的"★"数量可获得道具奖励

前往私塾与セクター、リシエル交谈

前往ため池与スバル、パナシェ交谈
选项
1.声をかけてみる ●
2.ほうっておく
注：选择第 1 项后进入第 9 话番外篇"喧哗御免！暴れん坊皇子旅日记"

番外篇完成后习得料理"ミニ海贼ナベ"

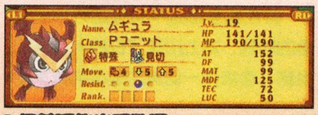
前往水道桥公园与アカネ交谈
选项
1.药を买う（18000バーム） ●
2.今はいらない

前往门前の广场发生剧情

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
ルトマ湖可进行自由战斗

ルトマ湖出现的 P 怪兽： LV19ムギュラ



P 怪兽可能出现数量： 3

P 怪兽掉落道具： 真っ青になる首轮、ねこわんど、ビスクドール

前往カルセド岬与クラウレ交谈

BATTLE 9
VS 假面の暗杀者率いる无色の军势

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 主人公战斗不能

己方角色： 主人公+7 人

援护角色： 任选 1 人

敌人： LV20 假面の召唤师×2、LV20 假面の暗杀者×2、LV19 假面の暗杀者、LV18 假面の暗杀者、LV18 兽の军兵士×2、LV17 兽の军兵士×4、LV16 兽の军兵士×3

战斗要点： 战斗前建议将前卫角色的防具材质加工为"ピカピカ"，以对应敌人的弓攻击和附加暗黑状态的召唤术攻击。战斗中尽量使用物理攻击，把 MP 用来回复 HP 和异常状态；过桥后高台上的两名弓箭手很有威胁，建议让 1 个角色在高台下方用无属性的召唤术创造一个台阶，然后由台阶上高台将弓箭手击倒。

Brave Clear 条件： 主角 LV17 以下，同伴 LV16 以下

Brave Clear 达成点数： 10 pts

EXP：104400

MONEY：33000

战利品： 黑水晶の大剑×1、召唤石 灵×1、召唤石 无×1、キッカの实×1、オシャベリーの实×1、粹蜜糖×1、妖力粉×1、水晶沙糖×1、大自然エキス×1、白银の空き缶×1

第 9 话完

辛肯和阿鲁巴加入了我们，这样强而有力的同伴又增加了。御使们打算利用先代守护龙的遗产在旅馆的周围建立一个结界，并且这个结界只会在对米露莉弗抱有恶意的人进入时才会启动。拜托！既然有这种方便的东西，就应该早点拿出来嘛！

不过干等也不是办法，于是我们决定在小镇附近再做次彻底搜索，假如能找到克拉乌雷的话，那就可以完成米露莉弗继承力量的仪式了。

结果在米露莉弗感知魔力的能力帮助下，我们终于在小镇外的山谷找到了正在和无色派系杀手们战斗着的克拉乌雷。杀手们看到我们赶来，立刻转身逃走了。

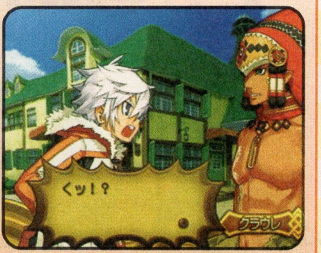


不管怎么样，御使们都到齐了，然后米露莉弗会继承所有的力量，成为成龙，再也不需要我的保护……虽然米露莉弗似乎有些抗拒，但是一切都只是时间问题了。

在准备进入旅馆的时候，周围的结界突然发动了！难道敌人是假装撤退，现在追过来了？就在大家一心寻找不知道隐藏在何处的敌人时，辛肯突然一剑砍向了准备靠近米露莉弗的克拉乌雷。

“之前的战斗我怎么看都觉得是串通好了在演戏。”辛肯说：“而且正好是这个人准备进去的时候结界就发动了，我没有猜错吧，克拉乌雷？”

“切！就差一步就得手了！”克拉乌雷平静的说到：“没想到你们竟然张开了守护结界。”



被识破身份克拉乌雷不再停留，立刻飞走了，而阿罗艾莉也紧紧追了上去。我们不能看着阿罗艾莉不管，也连忙跟了上去。再次来到了之前的那个山谷，已经成为敌人的克拉乌雷率领着杀手向我们发动了攻击。

“这场战斗只是为了弄清楚你们的实力，”战斗结束后克拉乌雷说：“为了除掉你们，这点牺牲不算什么。阿罗艾莉！过来吧，我唯一的妹妹！我不想你无意义的死去。你不用立刻给我答案，在你下决定之前，我会一直等着的。”

最信任的，最引以为自豪的哥哥，现在竟然成了敌人，背叛了大家……阿罗艾莉痛苦的大叫着，所有人都能够感到她的悲伤，可是我们什么也做不了……　结果继承仪式就这么被延期了……究竟要等到什么时候才能完成呢？

第10话 无法割舍的思念

宿场町トレイユ
前往グルメじいさんの家完成料理课题，正确料理为——完熟果実のプリン，选择正确料理后宿屋获得3颗★

前往ため池与アロエリ交谈

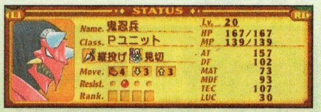
回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
在食堂发生剧情

选项：
1.战うしかないだろ…●
2.ありっこねえって！

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
ズワ-レ岩窟可进行自由战斗
ズワ-レ岩窟出现的P怪兽：LV20鬼忍兵



P怪兽可能出现数量：3
P怪兽掉落道具：ブリティ植木钵、カーボンシェル、マゴロクブレイド

前往共同墓地发生战斗

BATTLE 10
VS クラウレ率いる兽の军团
胜利条件：敌全灭
败北条件：主人公 orアロエリ战斗不能
己方角色：主人公、アロエリ+7人
援护角色：任选1人
敌人：LV21クラウレ、LV20假面の暗杀者×2、LV19假面の暗杀者、lV18假面の暗杀者×3、LV17假面の暗杀者、LV19兽の军团兵士、LV18兽の军团兵士×4、LV17兽の军团兵士×4
战斗要点：战斗前建议将各角色的防具材质加工为“モチモチ”，以对应敌人的投具攻击和枪攻击。战斗开始后先击倒左右两侧和下方的敌人，之后在台阶附近吸引クラウレ从高台飞下来，全员集中火力将其击倒即可。
Brave Clear条件：主角LV18以下，同伴LV17以下
Brave Clear达成点数：20 pts
EXP：118500
MONEY：38000
战利品：暗のカンテラ×1、キッカの实×1、ミナ-シの滴×1、水晶沙糖×2、大自然エキス×2

夜晚对话
可选择角色：龙の子、シンゲン、アルバ、アロエリ、セイロン、リビエル、グラッド、ミント

第8话如果在夜晚对话选择与ポムニット交谈，此时ポムニット即可加入

第10话完

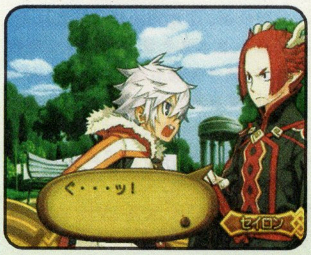
“我们尊敬的御使长已经不存在了，”泽龙充满伤感的说：“但是，最后的遗产一定要夺回来，然后对背叛者进行制裁！”

制裁？难道泽龙打算杀了克拉乌雷吗？不管怎么说，他也是阿罗艾莉的哥哥啊……听到这里，阿罗艾莉飞走了。这件事受伤最大的还是阿罗艾莉，无论什么理由，泽龙在阿罗艾莉面前说这样的话，实在是太过分了！

“不用管她！”泽龙有几分冷酷的说：“没办法保证她不会为了哥哥而背叛我们。”

畜生！同是御使的同伴，竟说出这种话来，我热血上涌，一拳打了过去。

“一直以来共同战斗的同伴，你竟然不信任她！像你这种不信任同伴的人，我怎么能原谅！”



扔下那句话以后我就冲了出去，跑到了曾经十分美丽的忘月之泉。虽然现在已经满是苦木和泥泞，但是每当我遇到不开心的事情，我总会来到这里，很不可思议的，这里总能让我感到安心。

“你的想法我们不是不明白，”莉希艾露追了过来，“但泽龙的话也有他的理由啊，我们现在这样分散了的话，怎么保护米露莉弗？”跟来的米露莉弗听到我们的对话，又哭了起来。没错，现在最重要的是保护可爱的女儿，我不应该这么随便生气，只有大家的力量合在一起才可以保护米露莉弗。于是我决定回去和泽龙说清楚。

“你见过阿罗艾莉了吗？”泽龙仿佛早就预料到我会过来。这个时候我才意识到，原来自己被泽龙利用了。刚才在回来的路上我遇见了阿罗艾莉，安慰她并表明自己绝对会相信她，显然这一切都在泽龙的预料之内。的确，以他的身份是不方便这么做，但是大人未免也太狡猾了吧。听他说的话，应该还是相信阿罗艾莉的，但是身为御使的职责不得不怀疑。

“不好了！”女仆姐姐急急忙忙的跑了进来，“我看见阿罗艾莉和她哥哥一起飞出小镇了！”难道她真的要背叛我们？不可能！这绝对不可能！我相信阿罗艾莉一定有她的理由。

“假如她真的背叛了怎么办？抓住他们两个人，一起制裁吗？”辛肯提出了十分严厉也是不得不面对的问题，“到时候你打算怎么办？”

是啊……该怎么办呢？只能战斗吧，既然是敌人，那就必须战斗，为了保护米露莉弗。

终于在公共墓地找到了他们，原来阿罗艾莉正劝说她哥哥，但克拉乌雷并不打算回头，他也有着他的理由。

“那么！我的答案只有一个！”阿罗艾莉突然拉开了手中的弓箭，一箭射向了克拉乌雷“背叛者克拉乌雷！作为御使，我要制裁你！！”

阿罗艾莉……从一开始就下了这样的决心而来这里的吗？多么残酷……绝对不能允许，绝对不能眼看着亲兄妹相互残杀！我冲了过去，用手臂挡住了克拉乌雷的攻击，还好有老爸的腕轮，否则后果不堪设想。老爸，只有这次，我感谢你送了这玩意给我。

就在这个时候，本来是克拉乌雷叫来了帮手，不过大家在一起的话，这种敌人算不了什么。

“别想逃！假如你飞走的话，我就射断你的翅膀！”阿罗艾莉坚定地说。

无法逃脱的克拉乌雷说出了背叛的一部分原因——召唤兽们憎恨人类，他们希望得到自由，克拉乌雷所做的一切就是为了解放他们。

突然远方传来了兽皇的吼叫声，原来克拉乌雷会向我们解释只是为了拖延时间。眼看着克拉乌雷就那么逃走了，真不甘心，但是眼前的最重要的是要对付狂暴的兽皇。

结果莉希艾露站的太靠前，兽皇一下子冲到她面前，眼看惨剧就要发生，女仆姐姐突然出现在他们之间，挡住了兽皇的一击。

“你想杀了小姐是吗？”女仆姐姐的口气和眼神和平时完全不一样，“绝对不会让你那么做！……”



一阵闪光之后，女仆姐姐的样子改变了，那是……恶魔……

变成恶魔的珀姆妮特轻易击退了兽皇，然后担心的想看看莉希艾露是否受伤。

“啊！！不要靠近我！！”莉希艾露害怕的大叫：“怪物啊！！”

听到莉希艾露的叫声之后，珀姆妮特的眼神中充满了绝望。原来珀姆妮特是半魔，既是人，也是恶魔，会无差别的吸取人类的生命……

夜晚，莉希艾露跑到了我这里，原来冷静下来之后，她决定向珀姆妮特道歉，因为她的话深深的伤害了珀姆妮特。但是我们四处寻找珀姆妮特的时候，已经没有她的踪影了，只有留下一封信……

再也见不到了吗？珀姆妮特……这就是老师所说的，语言造成的巨大伤害的后果吗？

第11话 虚幻和现实

宿屋·忘れじの面影亭
前往食堂与シンゲン交谈

前往调理场与アルバ交谈
选项
1.一緒にパンを作る ★★
2.むしろ胜负してみる? ★★★

前往町中

宿场町トレイユ
前往ミントの家与ミント交谈

前往中央通り与アカネ交谈
选项
1.药を买う(30000パーム) ●
2.今はいらない

前往水道桥公园与ユエル交谈,进入番外篇"ぐるぐる回って、めぐりあい?",完成番外篇战斗后继续进行第11话

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
回到自分の部屋与ルシアン交谈

前往町外

宿场町トレイユ
前往私塾与龙の子、生徒交谈

前往ため池与ミリネージ交谈

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
カルセド岬可进行自由战斗
カルセド岬出现的P怪兽:LV21 无法者



P怪兽可能出现数量:3
P怪兽掉落道具:プニプニベスト、青水晶の连弓、ウルビィのツメ

前往ドラベスの砦迹与ゲック交谈
选项
1.そのとおりさ
2.そうじゃない ●

BATTLE 11
VS ゲック率いる钢の军团
胜利条件:击破敌リーダー
败北条件:主人公 orセクター战斗不能
己方角色:主人公+6人
NPC角色:セクター
援护角色:任选1人
敌人:LV23ゲック、LV21ローレット、LV20グランバルド、LV19机械兵士×8、LV18机械兵士、LV19ボクス×4、LV18ボクス×2

战斗要点:战斗前建议将各角色的防具材质加工为"ピカピカ",以对应敌人的铳攻击。本战中战场高低差较大,务必让1~2名角色装备可制造台阶的召唤石。战斗开始后先让セクター向下方移动,脱离敌人的铳射击范围,之后分成两路向上方进攻即可。与ゲック战斗时,务必先将可使用回复召唤术的ローレット击倒。
Brave Clear条件:主角LV19以下,同伴LV18以下
Brave Clear达成点数:20 pts
EXP:133500
MONEY:42000
战利品:超小型着火装置×1、オシャベリーの叶×1、ゲドッグーの实×1、粋蜜糖×1、デジの素×3、妖力粉×1、大自然エキス×1

选项
1.そんなことない!!
2.それでいいのかよ!? ●

夜晚对话
可选择角色:リシエル、龙の子、シンゲン、アルバ、アロエリ、セイロン、リビエル、グラッド、ルシアン

第11话完

召唤术,人类维持目前生活不可缺少的技术。没有召唤术,我们的世界无法繁荣。一切都是人类单方面的想法,人类从来没有考虑过召唤兽的想法,无情的劳役他们,只是当作道具,从来没考虑过他们也是有生命,有思想的。所以人类会被召唤兽憎恨也是理所当然的事情,我无法反驳。

大概是因为克拉乌雷的背叛,泽龙决定不再隐瞒,告诉我们之前没有说的,劳斯布鲁肯的秘密。原来劳斯布鲁肯是一座由妖精和龙制造的要塞,不但有很多战争设施,还可以浮在空中自由的移动。可以说,劳斯布鲁肯本身就是一个巨大的兵器。不过还好,劳斯布鲁肯必须要利用龙的力量才能启动,所以目前还不用担心敌人会使用它来发动攻击。

当我正在自己的房间整理之前所听到的一切的时候,鲁希安跑来告诉我塞克塔老师失踪了!私塾的小朋友们说已经几天没看见老师了,难道是因为我把事情都告诉了老师,所以令他被卷了进来?

我们立刻赶到私塾调查情况,那个孩子说原来老师自从湖水结冰的事情之后一直有些怪。果然是因为我把那些事情告诉老师才会这样的,都是我的责任,一定要把老师找回来!



就在我四处寻找老师的时候,机器人三姐妹的米丽奈姬(ミリネージ)突然出现了。"原来一直跟踪我的人就是你啊!不过也好,省事了。教授要我来转告你们,到小镇的城寨遗迹来决斗,否则我们就会对小镇下手!"

虽然不明白为什么她说我在跟踪她,不过既然她这么挑战了,这场约会肯定要去。

虽然是个遗迹,但怎么说过去都是军用城寨,绝对是他们那边有利。大概是知道我们不会做蠢事,对方竟然拿出了最后一份遗产。

"我不明白,比起这里,直接攻击小镇的话应该更容易达到目的吧?虽然帝国军可能会干涉,但是假如得到龙的力量,那帝国军也算不上什么吧。"

"我也不希望破坏小镇。"格库的话语中透着诚恳"只要你们愿意乖乖的把龙给我,我的这条老命完全可以送给你。"

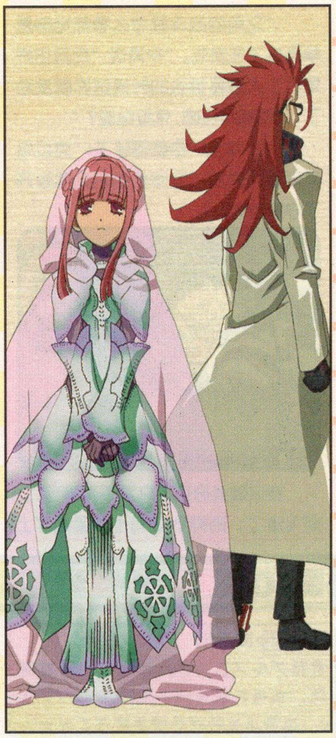
这个答案实在太令人意外了!敌人在求我们把龙交给他们,而且愿意用生命来交换,难道他们不是坏人吗?不过,即使我相信格库的话,也绝对不会把米露莉弗交出去,因为她是我可爱的女儿。

"既然你不想要的话,那么你的性命就交给我吧。"突然从身后传来了了塞克塔老师的声音。

为什么老师会在这里?!听他们的对话,老师和格库早就认识了,而格库竟然是老师复仇的对象,这究竟是怎么回事?!



还没等我问清楚,老师就冲了过去,在敌人的炮火下,老师的样子改变了,不像是老师,不像是人,更像是个机器人,一个复仇之鬼……



原本温柔的老师,现在轻易的就打倒了机器人三姐妹中的两名……不过,不管怎么样,绝对不可以让老师因为复仇而变成杀人犯!于是大家也冲了上去。

战斗完我们才了解到,原来老师之所以要杀格库,是因为格库把原本是人类的老师改造成了这样,将人类的身体作为实验的材料……

"这一切都是我的罪……"格库充满悔恨的说:"这个人有向我复仇的权力。"

就在我以为没办法阻止老师的时候,将军和兽皇,还有克拉乌雷都出现了,救下了格库。



"不要着急,格库。"伴随着这个声音,一名红发男子出现了,这个人就是幕后操纵者之一的基安·格拉斯托夫,"虽然很想看看你们的实力,但是没有相应的战场就太没意思了,今天就只是互相打个招呼好了。"

在让我们见识了他强大的力量后,基安带着部下们从我们的面前消失,然后……老师也离开了……

第12话 你的话语，是悲伤……

宿屋·忘れじの面影亭
前往食堂与シンゲン交谈
选项
1.专门家に任せよう ★★★
2.最后までつきあう ★

获得料理“トレイユ渍け”

前往町中

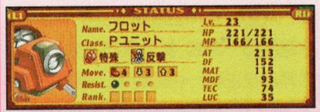
宿场町トレイユ
前往ため池与龙の子、リシェル交谈

前往グルメじいさんの家完成料理课题，正确料理为——大冒险ナベ，选择正确料理后宿屋获得3颗★

前往中央通り与兽族小孩交谈
选项
1.さっさと立ち去る
2.事情を闻きにいく ●
注：如果之前アカネ的卖药事件中都选择的购买，那在此处选择2之后即可进入番外篇“药売りの娘、所により盗っ人!？”

番外篇完成后アカネ加入

町外水车小屋(2)可进行自由战斗
水车小屋(2)出现的P怪兽：LV23フロット



P怪兽可能出现数量：3
P怪兽掉落道具：武芸のくし、アルケイオン、ジュゲントウ

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
在店の出入り口与カサス交谈，获得大量料理材料

BATTLE 12
VS クラウレ率いる兽の军团
胜利条件：击破敌リーダー
败北条件：主人公 or 龙の子战斗不能
己方角色：主人公+龙の子+6人
援护角色：任选1人
敌人：LV25クラウレ、LV25兽皇、LV23假面の召唤师、LV22假面の暗杀者×2、LV21假面の暗杀者×3、LV22魔兽、LV21魔兽、LV20魔兽、LV19魔兽、LV19兽の军团兵士、LV18兽の军团兵士×2
战斗要点：本战的Brave Clear附加条件为不能击破兽皇，在战斗中使用召唤兽スライムポット的召唤术“マトワリン”将兽皇的移动力降到1，这样就能回避与兽皇的战斗。之后只需逐个清除杂兵，最后击倒クラウレ即可。

Brave Clear条件：主角LV19以下，同伴LV18以下
Brave Clear附加条件：不击破兽皇达成胜利条件
Brave Clear达成点数：20 pts
EXP：149400
MONEY：50000
战利品：飞翼の牙×1、キッカの实×1、ジュウユの实×1、オシャベリーの叶×1、ブライトの叶×1、世界观介绍21×1、水晶沙糖×1、大自然エキス×2

第12话完

“这都是你们的错！”楼下突然传来了莉希艾露的抱怨声，“都是因为你们，我们的生活才会变成这样！自从你们来了之后，我们每天都要应付各种麻烦的事情！本以为忍耐就可以了，但是一直要忍到什么时候啊！我好不安……敌人越来越强……珀姆妮特、老师……都没有了……我们原本的生活一点点的被破坏了！把老师还给我们！还有珀姆妮特……过去那平凡的生活……还给我！！”



说完，莉希艾露哭着跑了出去……现在还是让她一个人呆会比较好吧。

“都是因为米露莉弗，大家才会这样吧？”在一边偷听到谈话的米露莉弗哭了起来，“都是米露莉弗的错……假如没有米露莉弗的话，就不会发生这些事情了。”

可怜的米露莉弗，才出生没多久就要面对这些事情。为了转换心情，我决定带她出去走走。没想到，很快就在池边遇见了莉希艾露，其实莉希艾露比谁都清楚不能怪米露莉弗和御使们，只是最近发生的事情太多了，她有些承受不了，所以才会那么说。喂！这可不像团长大人的作风啊！正常情况不应该是高喊着“攻城战！”然后带着我们冲在最前面的吗？打起精神来吧！

知道莉希艾露并没有讨厌自己，米露莉弗安心的笑了。带着米露莉弗去商店街准备买些她爱吃的东西，却看见几个兽人的小孩就要被药店店主作为走失的召唤兽交给军队了。要是被送过去的话，不知道会受到什么样的待遇，不可以放着不管，结果想办法骗过店主把他们救了下来。

在看过米露莉弗龙的形态后，他们终于相信我了。据说他们的哥哥受伤了，需要治疗，于是我带着他们来到敏特姐姐家拿到了他们需要的药。大概是拿到药以后觉得放心了，肚子立刻叫了起来，看来他们都很饿了。既然帮了，那就帮到底吧，我带着他们回到了旅馆，准备好了饭菜……



正和鲁希安说明我救那些孩子只是想减轻人类对召唤兽的罪行的时候，外面来了一个有几分害羞的年轻兽人，原来他就是那三个兽人小孩口中的“卡萨斯（カサス）哥哥”，他靠着三人的气味找到了这里。留下同样饿着的肚子的卡萨斯吃完饭，度过了一个平静的下午。

第二天，卡萨斯为了对昨天的事情表示感激而特地送食材过来。送他回去的路上，我突然问了最近一直很困扰我的问题。

“你问我是不是恨人类？”卡萨斯有些迷惑的回答：“没有恨过，这么说肯定是假话，但是现在已经不再恨了，人类里也有很多温柔善良的人，就像你一样……所以，我再也不想伤害你了……”

还没等我弄明白他话中的含义，克拉乌雷突然飞来了，原来卡萨斯是克拉乌雷派来的，但是卡萨斯现在不愿意听从克拉乌雷的命令了。克拉乌雷趁众人没注意，打伤了卡萨斯，看见自己的血后，卡萨斯居然变成了兽皇，原来他受到了“狂血的诅咒”，只要看到自己的血，就会变得疯狂。



知道了兽皇的真面目，即使这样，我还是要和那个可怜的人战斗，因为除此以外没有别的办法。可恶的克拉乌雷，口口声声说是人类的错，自己却这样利用卡萨斯。这时，那个笛声又响起了，卡萨斯恢复成了原来的样子。

终于，被称为公主的人在基安的陪伴下出现了。粉红的装束，高贵的气质，温室里长大的少女，这就是一直以来我们最大的敌人，艾妮希娅（エニシア）公主吗？

“为什么要一直妨碍我？”艾妮希娅质问道：“为什么连说话的机会都不给就选择了战斗？”



哈？这么听起来反倒是我的责任了吗？是我们掀起了战争，是我们迫害了看起来楚楚可怜的她？

一言不合，双方又要动起手来。阿罗艾莉正要捉住准备离开的艾妮希娅的时候，珀姆妮特突然出现了，这一次，她竟然站在了与我们对立的那一边……

虽然这次对方并没有做什么就离开了，但是刚才发生的一切，对大家，特别是对莉希艾露和鲁希安的打击一定很大……

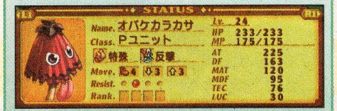


第13话 复仇的愿望

宿屋·忘れじの面影亭
选项
1.御使いたちのこと ●
2.敌たちのこと

前往町外

帝国领·タラントス国境地帯
シリカの森(2)可进行自由战斗
シリカの森（2）出现的P怪兽:LV24无法者



P怪兽可能出现数量:3
P怪兽掉落道具:棘の王冠、闪光の战枪、フルプレート

前往忘月の泉与龙の子交谈

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
前往食堂与ルシアン交谈
选项
1.全面的に賛成する ★
2.慎重に考えよう ★★

前往町中

宿场町トレイユ
前往ミントの家与ミント、リシェル交谈

前往ブロンクス邸向テイラー报告宿屋经营情况，根据此时获得的“★”数量可获得道具奖励

前往町外

帝国领·タラントス国境地帯
前往シトリス高原与龙の子、クラウレ交谈

回到町中

宿场町トレイユ
前往私塾与小孩们交谈

在门前の广场发现セクター

前往町外

帝国领·タラントス国境地帯
在皇帝街道发现セクター

前往大石桥发生剧情

前往大石桥与ゲック交谈
选项
1.事情を问い詰める ●
2.そんなの关系ねえ!

BATTLE 13
VS 钢の军团·剑の军团
胜利条件:击破敌リーダー
败北条件:主人公 orセクター战斗不能
己方角色:主人公+セクター+6人
援护角色:任选1人
第1战敌人:LV23剑の军团兵士、LV22剑の军团兵士×5、LV21剑の军团兵士×7、LV22剑の军团兵士×2
第2战敌人:LV24机械兵士×3、LV23机械兵士、LV22机械兵士×2、LV23剑の军团兵士×3、LV22剑の军团兵士×2、LV21剑の军团兵士×5
第3战敌人:LV27ゲック、LV27レンドラー、LV25ローレット、LV24グランバルド、LV25钢の军团兵士×2、LV24钢の军团兵士×5、LV23钢の军团兵士×4
战斗要点:本战为3场连续战斗，不过在前两战中都不用全灭敌人，只需击倒8名敌人即可进入下一场战斗，所以在前两战中要尽量节约MP，将MP保留到第3战使用。第3战与拥有“カウンター”的レンドラー战斗时，最好使用枪或横斩攻击在其反击距离外将其击倒，对于初期就在前方的セクター，只需使用一次特技“偏光迷彩·动”即可保证安全。另外，本战没有Brave Clear，放心的战斗吧。
Brave Clear条件:无
Brave Clear达成点数:无
EXP:218500
MONEY:72000
战利品:ペット手账×1、召唤石 灵×1、召唤石 兽×1、召唤石 无×1、妖力粉×2、キッカの实×1、ジュウユの实×2、デジの素×3、ブライトの叶、ラムルカムルの叶、メロンキャンディ、粹蜜糖、黄金の空き缶、水晶沙糖、大自然エキス

战斗结束后选项
1.素直に从って逃げる
2.そんなことできるか! ●

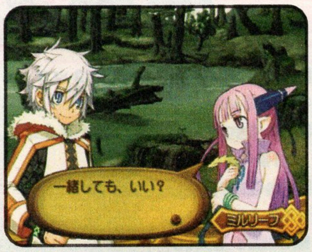
夜晚对话
可选择角色:リシェル、アカネ、シンゲン、アルバ、グラッド、ミント、ルシアン

之前的选项都按照攻略中给出的选项进行选择的话，此时即可进入第13话番外篇“我が身、朽ち果てる日まで”，番外篇结束后セクター加入

第13话完

最近发生的事情太多了，不知不觉的，我又来到了忘月之泉。大概是因为担心，米露莉弗也跟了过来，没想到现在反而是她安慰我了，米露莉弗真是长大了。

回去的路上，米露莉弗突然说她



看见老师了，想到之前刚答应了私塾里的孩子们，一定要帮他们找回老师，我们立刻追了上去。和米露莉弗一路追着老师的身影来到了小镇外的大石桥，却到处也找不到老师，反而发现了格库等人。偷听他们的谈话，原来他们打算炸掉大桥，中断小镇与外界的联系。

我和米露莉弗立刻赶回去召集了大家来阻止他们的行动，正要开战的时候，老师突然出现了。听老师所说的话，他为了复仇所以特意引诱我们来到这里，想趁我们吸引格库注意力的时候一举杀掉格库报仇。

另一方面，兰德拉将军似乎打算拼了命来阻止我们破坏爆炸装置，完全不顾自身的安危在桥上阻止我们前进。

经过艰苦的战斗，就在我们要取得胜利的时候，格兰巴尔德想直接用炮火来引爆炸药。为了阻止他，老师冲上去抱住了对方。“自爆装置，启动！”格兰巴尔德竟然准备以自爆来完成任务！假如他自爆的话，那桥，还有老师，全部都会！……难道我们什么都做不了吗?!

“不要过来！你们尽量跑远一些，这么多炸药爆炸了的话，一定不得了。快逃！”

怎么可以丢下老师不管！我答应了那些孩子要带老师回去的啊！

“倒数，5，4，3，2，1……”

就在大家万念俱灰的时候，奇迹发生了，格兰巴尔德的自爆装置竟然出了问题，什么都没有发生。大家的心情顿时轻松了起来，但是看到老师的身体，马上又沉痛起来。



“治疗也没用，再过不久，这个身体的机能就会停止，希望在那之前可以完成我的复仇……”说完，老师启动了隐形迷彩，又一次离开了我们……

夜晚，因为担心老师，我来到了私塾，没想到看见灯亮着，老师正在里面收拾东西。“零件就只剩下这个了吗……下次的战斗会是最后了，到时候这个身体就会爆炸吧……算了，本来这种身体就没有未来可言。”

“老师，你怎么可以这么说！”我走了进去，想要挽留老师，老师却告诉我，从他以这种被改造了的机械身体苏醒的那一刻起，就一直盼望着死亡。老师正在说明一切的时候，格库出现了，令人以外的是，他不是来战斗的，而是希望可以修复老师的身体。在我的劝说下，老师终于决定相信格库，让他来修复自己。修复完毕后，老师的表情又恢复到了过去的样子，虽然他说无法轻易舍弃过去，但是已经不会再做傻事了，实在是太好了。

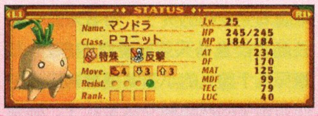
第14话 彼方的访客

宿场町トレイユ
前往グルメじいさんの家完成料理课题，正确料理为——思い出のシチュー，选择正确料理后宿屋获得3颗★

前往町外

帝国领·タラントス国境地帯
前往大石桥与グランバルド交谈

大石桥可进行自由战斗
大石桥出现的P怪兽:LV25マンドラ
P怪兽可能出现数量:3



P怪兽掉落道具: デューロ、レイエッジ、四界の指轮

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
回到自分の部屋与セイロン交谈

前往食堂与エニシア交谈

前往庭与シンゲン等人交谈

前往客室·苍天の间与龙の子和御使们交谈

前往店の出入り口与グラッド等人交谈

前往食堂与エニシア交谈

BATTLE 14
VS ギアン率いる假面の暗杀者
胜利条件：击破敌リ−ダ−
败北条件：主人公战斗不能
己方角色：主人公+7 人
援护角色：任选 1 人
敌人：LV27ギアン、LV26ポムニット、LV26 鬼凭き兵×2、LV25 假面の暗杀者×2、LV24 假面の暗杀者×3、LV23 假面の暗杀者×3、LV24 假面の召唤师×2
战斗要点：本战的 Brave Clear 附加条件为不击破ポムニット，由于其能力并不是很高，在战斗中不理会ポムニット即可，或者与之前对付兽皇一样，让其移动力降到 1 即可。敌 BOSSギアン使用的召唤术都是兽属性的，所以建议己方主攻角色全部装备上耐兽的饰品；另外ギアン还用有周围 3 格范围内 B RANK 以下的召唤术无效的能力，在使用召唤术时务必注意。
Brave Clear 条件：主角 LV23 以下，同伴 LV22 以下
Brave Clear 附加条件：不击破ポムニット达成胜利条件
Brave Clear 达成点数：20 pts
EXP：185900
MONEY：62000
战利品：虹の欠片×1、ジュウユの实×1、ラムルカムルの叶×1、救急セット×1、イチゴキャンディ×1、世界观介绍19×1、デジの素×1、水晶沙糖×2、大自然エキス×1

グランバルド加入

夜晚对话
可选择角色：リシェル、龙の子、アカネ、セクター、シンゲン、アロエリ、セイロン、リビエル、グラッド、ミント、ルシアン

第 9 话和第 10 话的番外篇全部完成且グルメじいさん的料理课题也全部正确的话，此时即可进入番外篇“旅は道连れ 料理は爱情”

番外篇战斗结束后在料理大会中选择“ここは新レシピにかける”即可赢得料理大会的胜利，之后可习得料理“至源のギョウザ”和“爱情ら−めん”，并且获得大量高级食材。

第 14 话完

终于，劳斯布鲁肯出现在了小镇的上空，虽然不知道他们在没有龙的情况下是怎么操作的，但是该来的事情总算是来了。



不过很快劳斯布鲁肯又消失了，据说它是去了由它自身制造的异空间了。那个空间我们不能进入，对方也无法攻击过来。当它再次出现的时候，那就是意味着全面战争的开始。

由于担心之前差点被敌人炸掉的大石桥，我又去查看了一次，结果竟然在桥边发现了格兰巴尔德，他因为自爆的事情，没脸回去了，而且通信设备也损坏，无法和对方取得联络。虽然是敌人，但是看他的样子实在是太可怜了，蹲在一边哭……等一下！机器人怎么会哭？算了，不管了，先把他带回去吧。

正在房间里整理东西的时候，泽龙决定告诉我他之前所隐瞒的秘密。一切还要追述到很久以前，恶魔以各种形态来到其他世界，给世界的生物带来灾害。恶魔们曾经大规模的侵略了阿罗艾莉所在的幻兽界，这就是所谓的“魔兽侵蚀”。恶魔们到处散播源罪，将大地污染，恐惧和仇恨将众多阿罗艾莉的同胞的灵魂扭曲，使其成为了魔兽。利用这些魔兽，恶魔们在幻兽界肆虐，后来在天使的帮助下，总算将恶魔击退。而被源罪污染的大地也被“净火之大奇迹”给净化了，但是变为魔兽的人们没能得救。

在被灭亡之前，幻兽界的人们拼命寻找继续生存的方法，为了活下去，他们努力的战斗着。但是拥有强大力量和智慧的古妖精们讨厌的是战斗本身，所以他们都会选择去异空间创造新的世界来避难。那就是“妖精乡”，除了妖精以外谁也进不去的封闭空间。不过部分妖精觉得没有力量保护自己的人们也应该得到保护，于是他们决定将那些不希望战斗的人带去灵魂的乐园。而这一切就必须要有巨大的交通工具，那就是劳斯布鲁肯，它最初的作用便是用来通过“界の狭间”（世界之间的缝隙）的“船”。龙便是动力，而妖精就是舵，只有两者的力量联合起来，才能够操纵劳斯布鲁肯。

人类虽然目前可以用召唤术将其他世界的生物召唤到这里，但是还没有办法让自己到达别的世界。这就是御使们一直隐瞒这个秘密的原因，假如这个力量被乱用的话，那也许会发生可怕的战争吧。

而克拉乌雷之所以会帮助基安，似乎也是为了得到劳斯布鲁肯，好将被召唤到这个世界的召唤兽们送回原来的世界去。

本来先代守护龙可以利用劳斯布鲁肯的力量去其他世界，可惜当时在劳斯布鲁肯里并没有负责“舵”的古妖精。而目前的古妖精大部分都利用“拉乌斯（ラウス）の苗木”在世界各地分散生活着，在喜欢的地方种植，然后在当地隐藏身份的度过。



“剩下的就由我来说明吧……”艾妮希娅在珀姆妮特和卡萨斯的陪同下走了进来，“基安并不知道我来，我也不是为了战斗而来的。”如她所说，屋外的结界并没有发动，所以她应该没有恶意。

原来被称为“公主”的她并不是真的公主，而只是个音乐家的女儿。当年她父亲与她母亲相遇，相爱，之后结婚。婚后，她父亲的音乐事业达到了顶峰，拥有了名誉与财富，过着幸福的生活。但是她的母亲并不是人类，而是古妖精，是会给人带来好运的月光花希格玛利亚（シグマリア）的化身，而她则是“响界种”（人类与其他种族结合后诞生的子女）。得到妖精的爱的人会得到妖精的祝福，从而获得特别的能力，而她母亲那种妖精给人的能力就是发掘人的潜力并且将它加倍的发挥出来。于是她父亲误认为自己所取得的一切并不是因为努力，而是因为得到了她母亲祝福的虚假产物。她父亲开始冷落她的母亲，不过等他察觉到自己的愚蠢的时候一切都已经迟了，她的母亲已经被带回到了妖精乡，再也见不到了……她目前所做的一切便是希望利用劳斯布鲁肯的力量去见她的母亲。

的确是值得同情的遭遇，而且也不像是在说谎，只是事情并不是这么单纯就可以解决的。在御使们表明无法帮助她之后，她也表示会放弃见母亲的打算，并且向我们道歉。

为什么大家都这么随便的就下结论呢？先代守护龙的死是先代自己的选择，并不是艾妮希娅的错，而操纵一切的元凶是……

就在这个时候，守护结界启动了，是基安来了！没想到他的力量强到足够破坏那个结界！有几分生气的基安把艾妮希娅哄了回去，等艾妮希娅一走，本来说好不会对我们做什么的基安立刻翻脸展开了攻击。

本以为占了上风，没想到基安的样子突然改变了，头上多出一只奇怪的角来，原本受的伤也都迅速恢复。原来那只角是梅特尔帕（メイトルパ）的圣兽——幽角兽所特有的东西，而他就是继承了幽角兽血统的“响界种”。至于幽角兽，是与天使的谱系有关系的拥有强大魔力和智力的圣兽，那只角只要不被破坏，所有者就不会死亡，并且可以治疗伤痛。



基安利用他邪眼的力量封住了我们的行动，准备要带走米露莉弗，还好这时候格兰巴尔德和老师赶来救下了她。我也不能落后，不知道用了什么力量竟然挣脱了封印，继续投入战斗。结局总算是保护住了米露莉弗，虽然腕轮出现了裂纹，不过这并不重要。

第 15 讲 被污染的世界

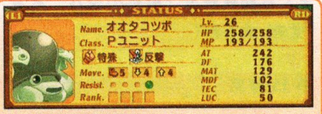
宿屋·忘れじの面影亭
前往庭与アルバ、グランバルド交谈

前往町中

宿场町トレイユ
前往中央通り与アカネ、シンゲン交谈

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
ルトマ湖(2)可进行自由战斗
ルトマ湖(2)出现的 P 怪兽：LV26オオタコツボ
P 怪兽可能出现数量：3



P 怪兽掉落道具：梦想逸刀、シ−ブステリア、クリニエ−ル

前往シトリス高原与リュ−ム交谈

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
前往客室·紫云の间与ルシアン、リビエル交谈

前往客室·黄叶の间与ミント、セクタ−交谈

前往町中

宿场町トレイユ
前往ため池与ポムニット交谈，获得浄火の火种

前往中央通り与アカネ交谈

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
前往庭发生剧情

前往食堂
选项
1.龙の子を渡す
2.龙の子は渡せない ●
3.もう少し待ってくれ

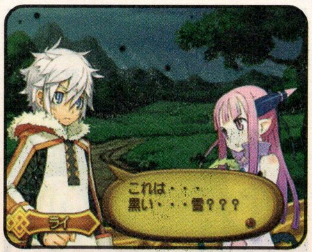
BATTLE 15~1
VS ギアン率いる假面の暗杀者
胜利条件：击破敌リ–ダ–
败北条件：主人公 or 龙の子战斗不能
己方角色：主人公+龙の子+5 人
NPC 角色：セクタ–
援护角色：任选 1 人
敌人：LV28ギアン、LV27クラウレ、LV26 假面の召唤石、LV26 兽の军团兵士、LV24 兽の军团兵士×2、LV25 假面の暗杀者×2、LV24 假面の暗杀者×4、LV23 假面の暗杀者、LV25 尸人兵×2、LV24 尸人兵×2
战斗要点：本战中由于黑雪的影响，己方所有人类角色 HP 和 MP 减半(选择出击角色时，角色的名字右边有个骷髅标志即表示该角色受到黑雪影响)，出击时尽量选择未受黑雪影响的角色。战斗方面，还是采用逐一击破的方式，ギアン与上一章与其战斗时的能力差不多，小心其大范围召唤术攻击即可。
Brave Clear 条件：主角 LV24 以下，同伴 LV23 以下
Brave Clear 达成点数：25 pts
EXP：2066700
MONEY：70000
战利品：ハイパ–ボルト×1、幻兽の指轮、召唤石 兽×1、ジュウユの实×1、世界观介绍 24×1、妖力粉×2、水晶沙糖×2、黄金の空き缶

主人公特殊能力“腕轮の护り”变为“觉醒·响界种”

第 15 话完

不知道为什么，今天米露莉弗很没精神，连饭也不愿意吃。为了让她打起精神，我决定带她出去走走。好好的谈过之后，米露莉弗终于打起了精神，就在回家的路上，天空飘下了黑色的雪。米露莉弗感觉到其中的危险，让我立刻赶回去。

回到家发现大家都病倒了，原来这些黑色的雪竟然是曾经给幻兽界带来



众多疾病的病原体！不过这种病原体似乎只对人类有效，至于自己，大概是受到了那个奇怪腕轮的保护，并没有什么特别的感觉。

药物，莉比艾露的治愈魔法，全部都没效果，只能眼看着同伴们痛苦，街上的人们倒下。阿罗艾莉还查到小镇已经被敌人的军队包围。这就是基安所说的，为决战准备的舞台吗？

“我为基安大人传话来了。”克拉乌雷飞了过来。原来这个病叫做“解魂病”，是会直接吸收人体内的玛娜，使玛娜枯萎的一种特殊的病，失去玛娜的生物会因为无法维持灵魂而死亡。而这种病非但不能用魔法来治疗，更会产生反效果，让得病的人更加痛苦。最残酷的是，人类对这种病完全没有抵抗力……



“只要你们把龙交出来，我们就会替你们除去这种病。”说完，克拉乌雷飞走了。

走在无人的街道上，却意外的遇见了珀姆妮特，原来她是来送“净火的火种”的。这个东西虽然无法完全治疗病症，但是至少可以减轻大家的痛苦。至于艾妮希娅，还有将军、教授、兽皇，都反对基安这么做，艾妮希娅对此感到十分难过，不过他们保证一定会确保米露莉弗的安全。

回到家里竟然发现辛肯和御使们吵了起来，辛肯表示即使使用武力也要让御使们交出米露莉弗，因为不希望看见大家就这么死去。眼看着辛肯和泽龙都准备拼上性命一博，为什么会变成这样?!

还好关键时刻老师赶来阻止了他们，其实大家都不希望事情变成这样，只是这时不得不做出这种痛苦的选择。最后，决定一切的权力交给了我，众多人的生命，掌握在我的手里……

我……我无论如何也不会将米露莉弗交给对方，假如这么做了的话，这段时间以来的辛苦就没有意义了，而且我也和米露莉弗约好了，会保护她。但是这并不代表我就对大家弃之不顾，只要打倒了那些人，一定会有办法的！

战斗虽然胜利了，但是基安没有除掉这些病原体的打算，就算杀了他也解决不了问题，我果然还是太天真了……不甘心！难道大家真的都没救了吗？因为我的关系，那么多人即将死去……

“谁也好！求求你，救救大家！！”

“不要哭……”不知道从何处传来了一个温柔的声音，“抬起头来，你已经很努力了……到忘月之泉来吧……”周围的人似乎都没听见那个声音，但是她说了会帮助我们，我什么也没想就冲到了那里。

“将腕轮靠近水面，拉乌斯(ラウス)的力量会连接我们。”



我照着那个声音所说的去做了，然后我的面前出现了一个蓝色的，散发着圣洁光芒的女子，她带着温柔的微笑看着我。听她所说的话，她似乎一直都在注意着我，并且好象是我的……

经过她的一段吟唱，我和她的身体都放出了光芒，然后天空落下了金色的雨，黑色的雪都溶化了，大家得救了!!

第16话 左右为难

宿屋·忘れじの面影亭
前往食堂与ルシアン、リビエル交谈

前往町中

宿场町トレイユ
前往グルメじいさんの家，习得料理“ギネマ鸟のソテ–”

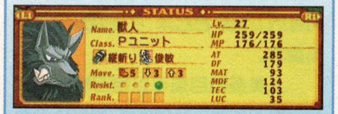
前往驻在所与グラッド交谈

ポムニット为加入的情况下，前往ブロンクス邸与リシェル交谈

前往ミントの家与ミント交谈

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
ドラバスの砦迹可进行自由战斗
ドラバスの砦迹出现的 P 怪兽：LV27 兽人



P 怪兽可能出现数量：3
P 怪兽掉落道具：スパイラルロッド、ドリルファントム、龙爪斗具

前往忘月の泉与ギアン交谈

选择与以下任意一人交谈

忘月の泉：龙の子
星见の丘：リシェル
ブロンクス邸：ルシアン
ミントの家：ミント
驻在所：グラッド
客室·紫云の间：リビエル
ため池：アロエリ
客室·苍天の间：セイロン
客室·蓝漫の间：シンゲン
中央通り：アルバ
庭：グランバルド

前往シトリス高原与ギアン交谈

BATTLE 16
VS ギアン率いる无色の强化兵士
胜利条件：敌全灭
败北条件：主人公战斗不能
己方角色：主人公+7 人
援护角色：任选 1 人
敌人：LV29ギアン、LV27ポムニット、LV27 假面の召唤师、LV26 假面の召唤师×2、LV25 假面の召唤师、LV27 鬼凭き兵、LV26 鬼凭き兵×2、LV25 鬼凭き兵×2、LV24 鬼凭き兵、LV27 魔兽化兵、LV25 魔兽化兵×2、LV24 魔兽化兵、LV27 假面の暗杀者、LV26 假面の暗杀者×2、LV24 假面の暗杀者
战斗要点：本战中的敌人有 4 个召唤师，是战斗时的最优先击破对象，由于本战的胜利条件为敌全灭，所以只逐个吸引敌人然后一一击破，最后再集中攻击ギアン即可。与之前两章一样，务必小心ギアン的大范围召唤术攻击。
Brave Clear 条件：主角 LV25 以下，同伴 LV24 以下
Brave Clear 达成点数：25 pts
EXP：224300
MONEY：76000
战利品：クロッツアの实×1、ラムルカムルの叶×1、世界观介绍 16×1、妖力粉×1、大自然エキス×2、龙牙枪グリフ

イス(龙の子为リューム)、圣天使の杖(龙の子为ミルリーフ)、荒天华玉(龙の子为コーラル)

第16话完

大家都恢复了健康，重新回到了过去那热闹的生活。只是，我似乎不是普通人……

重新来到了忘月之泉，却找不到那个身影，“回答我！你究竟是不是我的母亲！”



“不要怪她，在那个世界还能制造出这样的奇迹，想必现在很累了吧。”基安突然出现在我面前，“我来这里只想和你单独谈谈。”

基安调查了我的事情，托他的福让我知道了不少情况。原来这里曾经生长着的就是“ラウスの命树”，后来却被人们砍断了，我的腕轮也是用它制造出来的，为的就是不让别人知道我是“响界种”……而有“ラウスの命树”就表示这里曾有过妖精，不过作为空间之门的“ラウスの命树”被砍掉之后，门也就关闭了。于是那个妖精，也就是我母亲，只能一直在那边生活着。难怪明明很早就失去母亲的我会觉得自己曾在这里和母亲一起玩耍过……

基安还特意告诉我，因为这棵树生长得太好，某个贵族为了建立别墅才将它砍掉了。基安说他自己是实验用召唤兽与召唤师的孩子，召唤师的父亲，也就是他的外公十分生气，但是要找的人早就逃掉了，于是留下的他就成了发泄的对象。对于只要角没事就不会死的他，他的外公故意伤害角以外的所有地方，最后，他在那个地狱里杀死了外公，逃了出来。

“只要是异端的话，即使和自己有血缘关系人类也会无情的迫害。”这就是他得到的结论，他说他希望在我被别人发现、伤害之前离开同伴。就在我犹豫的时候，大家赶来了，听到大家信任的话语，看见那关心我的神情，我只觉得很累……

其实我并没有表面上那么坚强，自从老爸离开以后我就一直很孤独和不安，这两个词一直围绕着我，只是眼前的生活使我不得不假装振作，即使到现在，我也觉得……不安。

“不说出来的话，想帮也帮不了啊！”米露莉弗担心的说，“爸爸，不要什么都还没做就放弃！”

米露莉弗说的一点也没错，与其胡思乱想还不如付诸行动。于是我决定去和基安说清楚。

“人类只会排除异端！人类必须看到比自己不幸的存在才能够生存，而异端就是祭品！”也许基安说的并没有错，但是他的理论我不能接受！因为我不同意跟他走，基安立刻发动了攻击，但是结局是我们又一次取得了胜利。

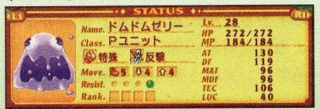
“我说过的，我绝对不会原谅我的敌人！”结果又让基安跑了，不过这次战斗也不是完全没有收获，珀姆妮特终于又回到了我们身边。

就在这时候，远处的农场冒起了浓烟，忍受不了被劳役的召唤兽们发起了暴动！

第17话 破碎的梦

宿场町トレイユ
前往シャオメイのお店与シャオメイ交谈

町外共同墓地(2)可进行自由战斗
共同墓地(2)出现的P怪兽：LV28ドムドムゼリー



P怪兽可能出现数量：3
P怪兽掉落道具：ロード44、ステラストライク、オトラント

回到宿屋

宿屋·忘れじの面影亭
食堂发生剧情后进入战斗

BATTLE 17-1
VS 姫君の忠臣
胜利条件：敌全灭
败北条件：主人公战斗不能
己方角色：主人公+7人
援护角色：任选1人
敌人：LV29レンドラー、LV29ゲック、LV29兽皇、LV28ローレット、LV28アプセット、LV28ミリネージ、LV27剑の军团兵士×5、LV26剑の军团兵士×4、LV27机械兵士×4、LV26机械兵士
战斗要点：“将军”、“兽皇”、“教授”3人同时出现的一战，也是与这3人的最后一战。本战中的敌人主动出击欲望很低，只需逐个吸引过来一一击破即可。与兽皇战斗时注意后方可使用大范围召唤术的ゲック，尽可能在其使用召唤术之前将其击破；至于レンドラー，让两个召唤师使用召唤术即可轻松将其击倒。
Brave Clear条件：主角LV26以下，同伴LV25以下
Brave Clear达成点数：30 pts
EXP：244800
MONEY：34000
战利品：召唤石 鬼×1、ジュウユの实×1、クロッツアの实×2、ラムルカムルの叶×1、デジの素×1、妖力粉×1、水晶沙糖×1、大自然エキス×1、世界观介绍12×1、黄金の空き缶×1

帝国领·タラントス国境地带
前往アルマンの农场

BATTLE 17-2
VS クラウレ率いる亚人の暴徒たち
胜利条件：击破敌リーダー
败北条件：主人公战斗不能
己方角色：主人公+7人
援护角色：任选1人
敌人：LV29クラウレ、LV28假面の召唤师、LV27假面の召唤师×2、LV28魔兽化兵×3、LV27魔兽化兵、LV28暴徒の兽人×5、LV27暴徒の兽人×3、LV28魔兽兵×2、LV27魔兽兵×4
战斗要点：本战中ギアン会作为敌方的援护角色出现，其能力是使用送还术妨碍我方召唤术的使用，所以进入战斗前务必准备足够的回复道具。另外，敌方唯一的召唤师可以使用魅了效果和移动步减为1的召唤术，一定要在其使用之前用远程攻击将其击倒。将所有杂兵击倒后再围攻クラウレ即可。
Brave Clear条件：主角LV27以下，同伴LV26以下
Brave Clear达成点数：20 pts
EXP：266100
MONEY：38000
战利品：ジュウユの实×1、クロッツアの实×2、ラムルカムルの叶×1、イチゴキャンディ×1、世界观介绍13×1、デジの素×1、妖力粉×1、水晶沙糖×1、大自然エキス×1

第17话完

因为之前解魂病的关系，农场的管理体制变得混乱，所以现在召唤兽们才能在克拉乌雷的领导下如此轻易的占领农场。

由于暴动的关系，政府也准备派出军队来进行镇压，到时候很可能会引发召唤兽和人类的全面战争。现在能阻止这一切的人只有我们了！

突然广场的方向传来了爆炸的声音，赶过一看，发现竟然是兰德拉、格库和卡萨斯，他们正打算封锁小镇，据说是为了将伤害程度降到最低。

“这是最后一战，为了公主，为了公主的幸福和笑容！”



拼了性命也想取得胜利的三人十分强大，但是却无法改变战局。其实他们和我们一样，都是希望看到最重要的人的笑容，对于这样的人，我们又怎么可以继续战斗下去……眼看着无法取得胜利，也不能再对我们动手，兰德拉竟然准备选择死亡，还好艾妮希娅赶来阻止了他。

终于艾妮希娅下定了决心，一起去阻止暴动，面对基安。我们来到了一片狼籍的农场，看来基安是不打算轻易放弃战斗了。

“艾妮希娅！为什么要背叛我！”

“我没有背叛，虽然我很想见母亲，但是我不想把事情弄成这样！我终于明白了，我一直只是想要亲人，所以才会想见母亲，但是现在不一样了，我已经有我的家人，卡萨斯就像是我的哥哥，兰德拉则像是我的父亲，而格库则是我的老师，也是我的爷爷，三姐妹是我的姐姐。基安，你也是我重要的亲人，所以请放弃战斗吧……”

“骗人……骗人、骗人、骗人、骗人、骗人、骗人、骗人、骗人!!!!!!!”艾妮希娅的话反而刺激了基安，他的情绪显得十分的不稳定，“我明白了！你想从我这里夺走艾妮希娅！不会让你得逞！艾妮希娅也好，‘船’也好，都是我的!!”

最后战斗以被煽动的召唤兽们逃跑和克拉乌雷的战死而落幕……

“只要我还活着，就不会让这一切结束！”说完，基安抓住了艾妮希娅。

“爸爸不用担心，没有米露莉弗帮忙的话，他抓住艾妮希娅也没用！”

“这你倒不用担心，只要有其他的龙就行了，而我！将会成为龙!!”留下这句话后，基安带着艾妮希娅离开了……在现实面前，我再次感觉到了无力。



第18话 振翅高飞的龙

宿屋·忘れじの面影亭
クラウレ作为援护角色加入

前往庭与龙の子交谈

获得守护龙の瞳

前往客室·苍天の间与セイロン交谈

前往町中

宿场町トレイユ
前往ため池与アルバ、ルシアン交谈

前往ブロンクス邸与リシェル、ポムニット交谈，获得トラストムーン、钢机阵の杖、救急セット

前往ミントの家与ミント、カサス交谈

前往私塾与ゲック交谈

前往町外

帝国领·タラントス国境地带
前往シトリス高原与シンゲン等人交谈

シトリス高原(2)可进行自由战斗
シトリス高原(2)出现的P怪兽：LV29 外道召唤师



P怪兽可能出现数量：3
P怪兽掉落道具：ゴルゴンニードル、セイゲンサクラ、星虹の弓

前往忘月の泉与ギアン交谈

回到宿屋，前往店の出入り口

夜晚对话，最后一次夜晚对话，可对话对象根据之前与个同伴的对话次数有所变化

第18话完

经过说明才知道，原来龙的形态是由其灵魂的强度而决定的，只要力量足够强大，那么其他的生物便能变成龙。“至龙”这个称呼就是这么来的，而力量尚未达到的龙都称为“亚龙”，其实米露莉弗现在还只能算是“亚龙”。

由格库那里得到的情报来看，对方使用之前由他在熔岩中制造出来的SummonNight之石的能量作为动力来启动城堡，而目前剩下的能量只够再维持一天了。现在最重要的，便是在劳斯布鲁肯因为缺乏能量而坠落之前打倒基安。要做到这点，就需要借助变成龙后的米露莉弗的力量。在得到克拉乌雷所持有的最后一份遗产之后，米露莉弗应该可以做到。

不过她似乎有些抗拒变成大人，询问后才知道她原来是担心变成龙后就必须离开我。“爸爸，即使变成大人后的我有所改变，也请不要讨厌我……”



答应她后，终于完成了最后的遗产继承，我也算是放下了一个重担。继承了先代守护龙记忆的米露莉弗向大家说明了先代会选择自杀的最大原因——想救艾妮希娅，身为响界种的她虽然有操纵“船”的能力，却没有一直不吃不喝的操纵“船”的体力，迟早会因此而死，而基安也知道这一切。知道了真相的将军、教授以及兽皇决定协助我们与基安战斗。

次日，劳斯布鲁肯终于在天空出现，决战的时候到了！当然对方也不会轻易让我们进攻，从天上降下了大量的机器强化士兵，并且还有部分去了小镇，现在唯一的方法就是在小镇被破坏之前赶快结束战斗！

终于在将军他们以及曾经一同战斗过的同伴的帮助下，我们乘坐上了变成了龙的形态的米露莉弗，飞向劳斯布鲁肯。

接后页

职业C2	ドラゴンガンナ–
转职条件	职业B1升到LV21时选择习得“见切”or职业B2升到LV21时选择习得“眼力”
LV21	见切or眼力、下段移动力+1、最大MP+30、MAT+5、兽属性以外任一召唤RANK+1
LV22	アイテムスロ–
LV24	幻实防御
LV25	移动步数+1、武器装备 铳
LV27	勇猛果敢
LV30	俊敏
职业C3	双界の圣女
转职条件	职业B2升到LV21时选择习得“魔抗”
LV21	魔抗、DF+8、MDF+8、兽属性以外任一召唤RANK+1
LV25	ダブルアイテム
LV26	召唤装备数+1
LV30	心眼

第19话 各自选择的道路

BATTLE 19
VS ギアン
胜利条件：击破敌リ–ダ–
败北条件：主人公战斗不能
己方角色：主人公+7人
援护角色：任选1人
敌人：LV30ギアン、LV29尸人召唤师×2、LV29魔兽化召唤师、LV29尸人兵、LV28尸人兵、LV27尸人兵×2、LV29鬼凭き兵×2、LV28鬼凭き兵、LV27鬼凭き兵、LV29魔兽化兵、LV28魔兽化兵、LV27魔兽化兵、LV29有角魔兽、LV28有角魔兽×3、LV27有角魔兽、LV26有角魔兽
战斗要点：本战中战场中有石柱挡住正面的去路，建议从地图右侧突破，绕过石柱后再攻击左侧的敌人，与ギアン战斗时尽量让己方角色站在靠近反魔水晶的位置，以减少敌人召唤术的伤害，击倒ギアン后即可结束战斗。
Brave Clear 条件：无
Brave Clear 达成点数：无
EXP：288400
MONEY：0
战利品：击龙铁甲×1、キ–バ–シエル×1、ランバショウ×1、召唤石 兽×2、召唤石 无×1、ジュウユの实×2、クロッツアの实×2、救急セット×1、世界观介绍15、设定イラスト06、设定イラスト30

第19话完

“基安！你利用他人，引发战争，你所做的一切和你憎恨的人类有什么不同！”

“那又怎么样?！有什么不行的！让一切成为可能是我的能力！得到想要的，利用可以利用的，有什么不对！”

“没有什么不对，利用道具来生存是理所当然的事情，没有任何生物可以独立的生存下去。”

“爸爸说的对，其实召唤术最初必须双方同意才能够成立，然后让召唤者和被召唤者的力量相结合，从而引发出更加强大的力量。”

“但是现在并不是这样，而是人类单方面的滥用不是吗！”

“你说的没错，人类忘记了对召唤兽的感激之心，而你不也是一样吗，牺牲别人，一切只是为了满足自己！”

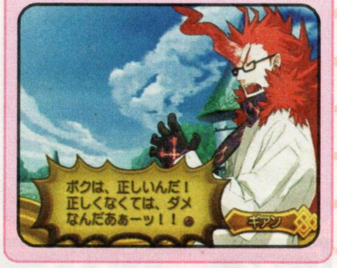
“基安……住手吧，我会一直在你身边的……”

“我明白，但是已经来不及了，即使我想重来也不行了！我从一开始就是被扭曲了的存在！”

基安拥有着我无法想象的痛苦的过去，他那扭曲了的灵魂引发了更大的扭曲的连锁，我们的话他已经听不进去了……

“我要复仇！我要去幻兽界找到那个杀了母亲，丢下我，让我生活在地狱的家伙！我要让他生不如死！”

战败的基安冲了出去，他要去完成成为“至龙”的仪式。“我是正确的！不正确不行！我要成为龙……只要我能成为龙的话，那一切就会如我所愿的改变了！”



最终话 最后的归宿

战斗前エニシア作为援护角色加入

BATTLE 20~1
VS 堕龙ギアン
胜利条件：击破堕龙ギアン
败北条件：主人公战斗不能
己方角色：主人公+7人
援护角色：エニシア
变身前敌人：LV？？堕龙ギアン(HP999)、LV30魔兽化召唤师、LV30尸人召唤师、LV29魔兽化兵、LV28魔兽化兵、LV30尸人兵、LV29尸人兵、LV30变异魔兽×2、LV29变异魔兽、LV28变异魔兽
变身后敌人：LV？？堕龙ギアン(HP3000)、LV30变异魔兽×2、LV29变异魔兽×3、LV28变异魔兽×2
战斗要点：将杂兵和周围的4支触手（左右两侧各有两支触手，每个触手用物理攻击击中两次即可击破）击破后集中攻击中央的核心部位即可，变身前的堕龙ギアン只有1种全屏幕随机雷电攻击的招式和将己方召唤ユニット返回的技能，完全没有任何威胁，将核心击破后堕龙ギアン会变身1次（其实就只是HP增加了），此时其HP高达3000，而且还会使用一招大范围的强力攻击招式（站在其正面的5格范围内都会受到伤害），此时就不要吝啬MP了，什么强力召唤术和必杀技都通通向堕龙招呼过去吧

（注意，A RANK 以下的召唤术对堕龙无效），将其击倒后即可迎来期待已久的结局画面了。

Brave Clear 条件：无

Brave Clear 达成点数：无

EXP：0

MONEY：0

战利品：无

ENDDING

一阵巨大的能量波动之后，基安以龙的姿态出现在我们面前，只是并没有成为"至龙"，而是变成了凶恶的"堕龙"。虽然他具备了所有成为龙的条件，但是却缺少了最关键的一点，他没有足够坚强的心，灵魂被扭曲的他只能变成这种丑陋的生物。

"啊……啊！"基安痛苦的呻吟着："我……我竟然变成这样了……？！不要看我！！这么可怕的我……哇！！"

因为自己不愿意承认现实，基安选择了自我放弃，力量完全暴走了。假如他不能恢复神志的话，将会一直暴走到灵魂粉碎为止，到那个时候他的存在会完全消失，连返回转生之轮重新诞生都没有可能。不过即使他恢复了神志，外表也无法恢复了……

"哇———！！！"

巨大的能量再次聚集，之前轻易就将小山打得粉碎的攻击，这次瞄准了小镇！而我们却被邪眼的力量束缚住了！就在这千钧一发的时候，小镇突然产生了守护结界！

"……所以，已经不用再担心小镇了，全力的去战斗吧！"

这个声音……是母亲！又给她添麻烦了啊……谢谢你，母亲！

决战之后，基安终于恢复神志，现在的他眼神十分的柔和，相信他已经从过去的痛苦中得到了解放。

"谢谢你，多亏你一直不放弃，我才能够从那噩梦中醒来，一直以来……对不起……"基安诚恳的说："对不起，艾妮希娅，到最后我还是只会让你哭泣，其实我一直都很想看到你的笑容……你说的没错，要是我能够早点忘记复仇就好了……早点敞开心扉接受你们的话，一定可以过上幸福的生活吧……一定会有不一样的未来。"

"还没有结束！我们可以重来的！"

"来不及了……我的灵魂很快就要消失了。不是别人的错，是我自己应得的结果。还好大家及时阻止了我，现在以这种形式死去，我很满足。不要哭艾妮希娅，虽然我很想一直保护你，让你保持笑容，但是……"

"我才没有哭……"说着艾妮希娅努力露出了笑容，"所以基安也一起微笑吧……"

"嗯……"

The End

主角转职效果一览

ライ（战士型）

职业 A	宿屋の主人
LV1	食材ハンタ－、复活、逆境、腕轮の护り
LV5	ド根性
LV8	武器装备 大剑
职业B1	龙の护り手
转职条件	职业 A 升到 LV12 时选择习得"武器装备 枪"
LV12	武器装备 枪、移动步数+1、AT+5
LV13	眼力
LV15	火事场のバカ力
LV18	召唤装备数+1
职业B2	召龙剑士
转职条件	职业 A 升到 LV12 时选择习得"见切"
LV12	见切、移动步数+1、TEC+5
LV13	眼力
LV15	火事场のバカ力
LV18	召唤装备数+1
职业C1	双界の勇者
转职条件	职业 B1 升到 LV19 时选择习得"フロントアタック"
LV19	フロントアタック、防具装备 重装、上段移动力+1、AT+10、兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV20	威压
LV23	移动步数+1
LV25	ストラ
LV28	俊敏
职业C2	越响者
转职条件	职业 B1 升到 LV19 时选择习得"见切"or 职业 B2 升到 LV19 时选择习得"武器装备 枪"
LV19	见切 or 武器装备 枪、防具装备 着物、上段·下段移动力+1、TEC+10、兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV23	カウンタ－、防具装备 重装
LV25	武器装备 武具
LV26	ストラ
LV28	勇猛果敢
LV30	移动步数+1
职业C3	ドラゴンライダ－
转职条件	职业 B2 升到 LV19 时选择习得"武器装备 铳"
LV19	武器装备 铳、移动步数+1、上段·下段移动力+1、DF+8、兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV20	威压、防具装备 着物
LV25	ダブルアタック
LV26	防具装备 兽服
LV27	ストラ、俊敏
LV30	移动步数+1
LV31	召唤装备数+1

ライ（召唤师型）

职业 A	宿屋の主人
LV1	食材ハンタ－、ユニット召唤、复活、腕轮の护り
LV5	逆境
LV8	防具装备 ロ－ブ
职业B1	ドラゴンテイマ－
转职条件	职业 A 升到 LV13 时选择习得"眼力"
LV13	眼力、最大 MP+15、兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV15	移动步数+1
LV18	魔抗
LV19	召唤装备数+1
职业B2	龙使い
转职条件	职业 A 升到 LV13 时选择习得"见切"
LV13	见切、MAT+5、兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV15	移动步数+1
LV17	召唤装备数+1
LV19	魔抗
职业C1	クロスレイヤ－
转职条件	职业 B1 升到 LV20 时选择习得"幻实防御"
LV20	幻实防御、上段·下段移动力+1、移动步数+1、兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1、AT+10
LV23	防具装备 轻装
LV28	移动步数+1
职业C2	龙に爱されし者
转职条件	职业 B1 升到 LV20 时选择习得"见切"or 职业 B2 升到 LV20 时选择习得"眼力"
LV20	见切 or 眼力、上段移动力+1、TEC+10、兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1、AT+10
LV24	武器装备 铳
LV27	移动步数+1
LV29	防具装备 轻装
LV32	狙いうち
职业C3	双界の贤者
转职条件	职业 B2 升到 LV20 时选择习得"武器装备 投具"
LV20	武器装备 投具、下段移动力+1、最大 MP+50、兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1、AT+10
LV24	召唤装备数+1

フェア（战士型）

职业 A	宿屋の主人
LV1	食材ハンタ－、复活、腕轮の护り
LV5	逆境
LV8	移动步数+1
LV10	武器装备 枪
职业B1	龙の护り手
转职条件	职业 A 升到 LV12 时选择习得"眼力"
LV12	眼力、兽属性召唤 RANK+1、AT+5
LV13	ド根性
LV14	火事场のバカ力
LV17	俊敏
职业B2	疾风の剑士
转职条件	职业 A 升到 LV12 时选择习得"防具装备 着物"
LV12	防具装备 着物、兽属性召唤 RANK+1、TEC+5
LV13	ド根性
LV14	火事场のバカ力
LV17	俊敏
职业C1	双界の战姬
转职条件	职业 B1 升到 LV20 时选择习得"フロントアタック"
LV20	フロントアタック、武器装备 斧、下段移动力+1、AT+10、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV23	防具装备 重装
LV24	ストラ、威压
LV26	先制
LV29	移动步数+1
职业C2	越响者
转职条件	职业 B1 升到 LV20 时选择习得"防具装备 着物"or 职业 B2 升到
LV20	防具装备 着物 or 眼力、移动步数+1、上段移动力+1、MDF+8、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV22	武器装备 弓
LV23	ストラ
LV24	见切
LV26	防具装备 兽服
LV29	移动步数+1、召唤装备数+1
职业C3	龙と共に驱ける者
转职条件	职业 B2 升到 LV20 时选择习得"勇猛果敢"
LV20	勇猛果敢、移动步数+1、上段·下段移动力+1、TEC+10、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV21	武器装备 ツメ
LV23	カウンタ－
LV24	ストラ
LV25	ダブルアタック
LV37	眼力、移动步数+1

フェア（召唤师型）

职业 A	宿屋の主人
LV1	食材ハンタ－、ユニット召唤、复活、腕轮の护り
LV6	防具装备 ロ－ブ
LV9	逆境
职业B1	龙使い
转职条件	职业 A 升到 LV13 时选择习得"眼力"
LV13	眼力、最大 HP+15、兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV15	移动步数+1
LV20	兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1
职业B2	ドラゴンサモナ－
转职条件	职业 A 升到 LV13 时选择习得"见切"
LV13	见切、MDF+5、兽属性召唤 RANK+1、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV17	移动步数+1
LV18	召唤装备数+1
LV20	兽属性召唤 RANK+1
职业C1	クロスレイヤ－
转职条件	职业 B1 升到 LV21 时选择习得"心眼"
LV21	心眼、武器装备 投具、上段·下段移动力+1、最大 HP+50、兽属性以外任一召唤 RANK+1
LV24	防具装备 轻装
LV25	移动步数+1
LV27	魔抗
LV33	移动步数+1

转前页



龍が如く2

前言

这次的剧情彻底抛弃了前作"一树梨花压海棠"的风格，小梨花一上来就被海棠大叔扔到了一边，然后就是御姐薰的强势登场，一把就将海棠兄牢牢抓住。不过如果从两人的年龄来看，海棠兄快40岁，薰姐不过25岁，就当作是"一树梨花压海棠"的15年后的版本好了。

本作的剧情依然相当优秀，电影风格更加明显，而且剧情进程非常紧凑，一气呵成。不过为了避免剧透，这里就不多说了。由于这次的主题是"东西大战"，很多情节都在关西地区发展，因此游戏中超过半数的角色都是一口地道的"关西腔"，喜欢听关西腔的读者们这次可以过足瘾了。比较奇怪的一点，女主角薰在关西是一口浓重的关西腔，但是一到关东立刻就把语调改了，难道关西腔和周围环境也有关西么？不过说实话，语调奇怪的关西腔听多了，的确有些诡异……

这次由于是2张DVD的容量，分支任务和小游戏的周边要素比前作更多。本来这个攻略是预定在下期杂志上刊登的，但是由于笔者拿到游戏后一经试玩就无法罢手，花了两天时间打通了主线剧情，并写出下面的流程攻略（页数自然也是虎口拔牙抢过来的），陷于版面和时间因素，这次的攻略无法刊登支线任务和其他相关要素的内容，不过这些内容会在之后的极限研究中补完，敬请关注。

基本操作

左摇杆	控制角色移动，根据力度决定行走或跑动速度
方向键	放大并查看小地图
右摇杆	控制视点
□键	普通攻击
△键	强力攻击、开枪
○键	擒拿、摔投、拣武器、投掷武器、调查对话
×键	挣脱、取消
L1键	防御
L2键	返回主角背后视点
R1键	摆出攻击预备姿态
R2键	挑衅
L3键	切换小地图显示比例或关闭小地图
R3键	返回主角背后视点
START键	进入主菜单
SELECT键	暂停（可查看任务提示）

基本攻击技巧

1.□×4：普通3连击

2.□×1～4＋△：普通连续技攻击，最后的结束招根据□键连打数量不同而有变化

3.○擒拿后，□×3为擒拿后3连击，最后一下为击飞；△为直接击飞；气力满，靠近墙壁或场地边缘等情况下，△键可发动"极"之技

4.逆方向＋□or△：逆向攻击，可以突然后侧的敌人，可在连续技中使用

5.R1＋×键：紧急回避，可躲开敌人的攻击，并回避到敌人身侧或身后。角色能力升级之后回避距离会增加，该技巧是BOSS战时非常有用的技巧

6.□×1～3＋△＋○：组合投掷攻击，需要技等级达到LV7

7.□×3＋△＋△：豪快的大威力组合拳攻击，需要技等级达到LV8

8.倒地状态下□或△连打：起身时的扫腿攻击，需要技等级达到LV9

能力强化一览

心强化

等级	名称	所需经验	效果
2	朱雀の气位	2	濒死时气力增加
3	白虎の气位	3	挑衅时气力增加
3	刚体の心得	3	气力爆发时（第1条气力槽满）不容易被击倒
4	追讨ちの极み	4	可发动倒地"极"追讨
5	玄武の气位	8	防御敌人攻击可增加气力
5	脚つかみ	8	气力爆发时，按○键可抓住倒地敌人的脚部投掷
6	斗鬼の心得	10	气力爆发时，徒手攻击轻量级敌人，敌人的受伤硬直会增加
6	追い入みの极み	10	体力变红后，△键追击倒地敌人为骑在敌人身上狂殴
7	真·刚体の心得	15	气力爆发时更不容易被击倒
8	青龙の气位	20	气力爆发的状态即使体力没有了也不会死亡
9	斗神の心得	30	气力爆发时，徒手攻击重量级敌人，敌人的受伤硬直会增加
10	黄龙の气位	40	挑衅时增加气力更多（长按R2键）

机种：PS2
厂商：SEGA
类型：ACT
发售日：12月7日
文：星辰

技强化

等级	名称	所需经验	效果
2	バックキック	2	逆方向＋△，可踢向反方向敌人
3	チャ－ジキック	3	按住△键蓄力后攻击
4	ドロップキック	4	跑动中△键飞踢
5	古牧流捌き讨ち	8	回避中（R1＋×）△键反击
6	リガ－ド	10	防御崩坏后，快速按L1可恢复防御
7	フィニッシュホ－ルド	15	□×1～3＋△＋○组合攻击后接投掷技
8	ハンマ－フック	20	□×3＋△＋△勾拳将敌人击飞后再双拳砸回地面
9	ライズキック	30	倒地时扫堂腿反击（倒地后连打□或△）
10	ダウンリバ－サル	40	被吹飞时反击（吹飞中△键）

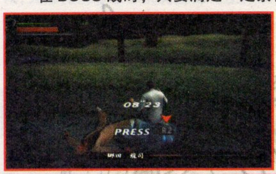
体强化

等级	名称	所需经验	效果
2	体力强化	2	体力上限增加
3	投げ威力增加	3	投掷技威力上升
4	体力强化	4	体力上限增加
5	クイックスタンド	8	连打按键并转动摇杆，可缩短倒地后起身时间
5	体力强化	8	体力上限增加
6	体力强化	10	体力上限增加
7	エスケ－プ グレイドI	15	被敌人捕捉后，按×键容易挣脱
7	投げ卷き入み威力强化	15	被投出的敌人砸到其他敌人后会被击飞
7	体力强化	15	体力上限增加
8	ロングスウエイ	20	回避距离和回避动作反应时间上升
8	铁腕ガ－ド	20	可防御武器和子弹攻击
8	体力强化	20	体力上限增加
9	クイックスタンドII	30	连打按键并转动摇杆，可更加缩短倒地后起身时间
9	エスケ－プ グレイドII	30	被敌人捕捉后，按×键更容易挣脱
9	体力强化	30	体力上限增加
10	体力强化	40	体力上限增加

新系统·超追讨ちの极み

在 BOSS 战时，只要满足一定条件就可以发动威力极高的“超追讨ちの极み”。发动时如果气力不满，则先要连打 R2 键，令气力加满，然后按△键即可发动。连打 R2 键的时间为 10 秒，如果 10 秒内都无法达到气力爆发状态，则超追讨会终止。

一般来说，发动超追讨ちの极み的条件是 BOSS 的体力低于一定程度，然后再附带一些动作条件，比如倒地后，或者擒拿后靠近墙壁等。发动“超追讨ちの极み”对己方气力和体力都没有要求，但是对敌人杀伤极大，实在是非常便利的系统！





第三话 VS 乡田龙司，只要乡田 HP 低于一般，并且呈“大”字形倒地，就可以发动“超追讨ちの极み”，先连打 R2 键增加气力，然后按△键发动，一击几乎就能扣除乡田接近一半的 HP。

新系统·特定按键 & 连打

在战斗中经常会遇到需要躲避机关或者敌人连击，以及我方发动反击的情况，这时候通常需要快速正确输入屏幕所出现的按键，或者高速连打某按键。

一般来说在躲避机关，或者 BOSS 的特殊攻击时，必须看准时机正确输入按键；而在我方发动机关，或者和 BOSS 缠斗时，则要快速连打某个或者多个按键。这些时候如果未能正确输入指令就会损失大量 HP，反之正确输入指令后即可发动反击，扣除敌人 HP。

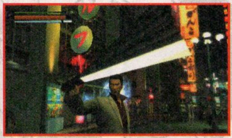


乡田龙司的特殊连续攻击，必须快速正确输入按键



快速连打对应按键就可以发动陷阱





对杂兵战时出现的特殊事件，路人会扔出武器，按○键接下武器可直接将 1 个敌人击倒

杂兵战 & 杂兵 BOSS

本次在街头遇到杂兵战和前作基本相同，只要从小混混正面通过就会被追上，接近至一定距离即发生战斗，如果切换场景小混混会停止追赶，另外如果从小混混身后通过，他也无法发现玩家。

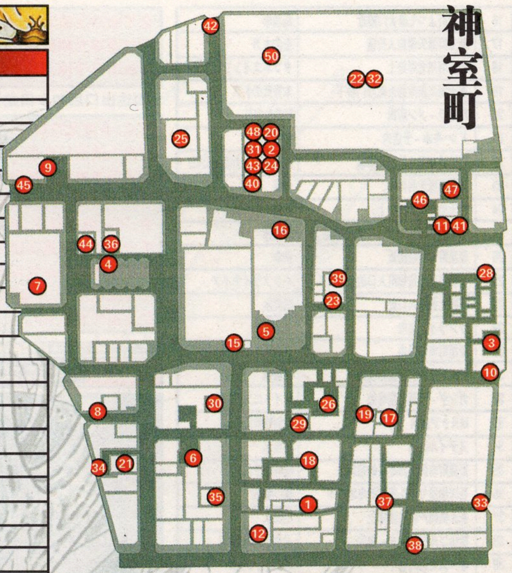
每一话里面都设定有一定数量的经验值限制，当对杂兵战获得经验值超过该限制后，街上就不会再出现小混混了，这也是一种变相的限制玩家等级的方法。

另外，除了普通杂兵，还会有实力强劲的杂兵 BOSS 登场。击倒杂兵 BOSS 可获得高额金钱或者相当不错的道具。杂兵 BOSS 的出现条件是桐生单独一人行动，且进行的杂兵战超过一定次数。下面列出目前已知的前八章杂兵 BOSS 的出现条件。

名字	出现条件	出现地点	奖励
ギャモラ板仓	四章以后，杂兵战 10 次	苍天堀（严桥北侧）	5 万元
ブラッディ濑山	四章以后，杂兵战 20 次	苍天堀（严桥南侧，招福町十字路口）	韦驮天水
阿川幸作	四章以后，杂兵战 35 次	苍天堀（招福町，夜游び道场前）	15 万元
ダイナマイト王	五章以后，杂兵战 5 次	神室町（公园通り，JEWEL 北侧）	100ポンドマイボウル
村雨光司	五章以后，杂兵战 15 次	神室町（ピンク通り北侧，ビ－ム店以北）	妖刀闪月
スカイ五岛	六章以后，杂兵战 25 次	神室町（泰平通り东侧，桃源乡前）	10 万元
ゴ－ルデン木田	七章以后，杂兵战 40 次	神室町（チャンピオン街东南部）	不动明王のベルト

全部小钥匙入手方法一览

神室町		
No	场所	物品
1	六兰庄店内	身代わり石
2	龙宫城 3F 电梯旁	おしゃれな鉄伞
3	チャンピオン街的空地	タフネスエンペラ－
4	剧场前广场 CLUB SEGA 前	タフネスZZ
5	ミレニアムタワ－左侧入口楼梯下	スタミナンXX
6	第三公园内	女性用下着
7	マッハボウル店内	100ポンドマイボウル
8	すっぽん通り路上	タフネスエンペラ－
9	儿童公园里	メリケンサック
10	秦平通り东边	サムライのDVD
11	マリエッタ店扩张经营到最大后	サウスポ－ブレス
12	中道通り的ドン·キホ－テ店内	坚の木刀
13	给韩来附近男人 20000 元	怪しいビデオ
14	分支剧情“メ－ルでお仕事”途中的儿童公园内椅子	绿の箱
15	コインロッカ－前	タウリナ－マキシマム
16	停车场旁边的小路	白灵水
17	九州一番星店内	青龙刀
18	中道通り里 CLUB SEGA 东面与六兰庄北面的交界点	催泪スプレ－
19	エイジア店内	神树の木刀
20	龙宫城 1F 南东	ボロボロのマフラ－
21	セレナ内	紫黑树の木刀
22	神室町地下欢乐街入口附近	刚力ナックル
23	ビ－ム南的东西向小路上	ノコギリ
24	龙宫城 5F 中间通道的拐弯处	タフネスインフィニティ
25	吉田バッティングセンタ－内	タフネスエンペラ－
26	ことぶき药局左边的巷子南尽头拐弯处	旧帝国手榴弹
27	完成分支剧情“白莲师との出会い”	莲家棒术大全
28	チャンピオン街北东路上	仕入み棒
29	ポッポ中道通り里店内	ロ－プ
30	カフエセントラル店内	スタミナンロイヤル
31	龙宫城 2F 北西屋内	组长のバット
32	神室町ヒルズ外楼梯附近	组长のマイボウル
33	千两通り东尽头	食卓盐
34	セレナ出来的那条后街	PLAYERの驹
35	喝茶アルプス店内	クマのストラップ
36	CLUB SEGA 剧场前店内	韦驮天水
37	ピンク通り里南段拐弯处	ガントレット
38	昭和通り东边尽头处	ウコン锭
39	ビ－ム店内	スタミナンスパ－ク
40	七福通り的 MEB 店内	仕入み棒
41	マリエッタ店内的事务室前	フランス制ハンドバッグ
42	ホテル街 H 型路右边那条的北方	西洋の盾
43	龙宫城 4F 南东	カリスマリング
44	デポラ店内	绝缘体シャツ
45	七福通り出租车前的路上	ポット
46	七福通り停车场七福パ－ク内	灰皿
47	マリエッタ北面的死胡同里	刚力ナックル
48	龙宫城赌场里面的走廊	刚力の军手
49	分支剧情“将棋 2”完成	金货 1000G
50	地下欢乐街柱子下	御舟の小太刀

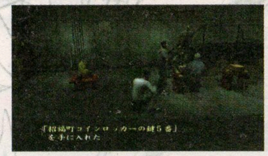


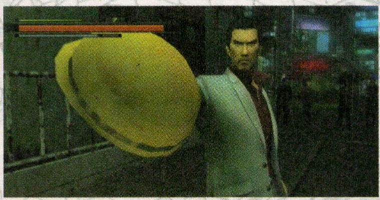
神室町

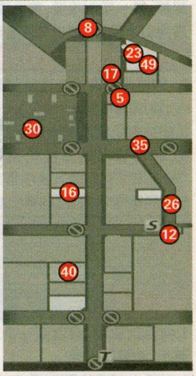


苍天堀









新星町

苍天堀		
No	场所	物品
1	招福町储物柜前	スタミナンロイヤル
2	苍天堀川南岸的严桥底下	べっこうの皿
3	CLUB SEGA 店内	紫黑树の木刀
4	招福町东面大招牌的右边	改造ライタ－
5	新星町桂马店内	身代わり石
6	严桥中央	男气の香水
7	ガンダ－ラ前	アタッシュケ－ス
8	新星町北侧尽头路上	オ－ガナックル
9	夜游び道场内	タフネスZZ
10	苍天通り与严桥交叉口的那堆自行车停放处前	ライフスト－ン
11	毗沙门桥右侧人行道	ペンチ
12	新星町纪录点附近佛像右侧	ウコン锭
13	リ－チ楼附近	タフネスZ
14	スナック葵店内	钢铁レガ－ス
15	招福町西边记录点上一点的路上	坏れかけのスタンガン

16	新星町よつて屋大门附近	高级伞
17	新星町通天阁前人行道	坚の木刀
18	苍天堀川北岸路上	タフネスインフィニティ
19	苍天堀川南岸靠近毗沙门桥下	本宫武のドス
20	白蛇ラ－メン店内	Bjのお守り
21	ドン·キホ－テ店内	韦驮天水
22	苍天通り西头的出租车前	东城会ケンカ奥义DVD
23	新星町通天阁内	金棒
24	苍天堀川南岸的路上	スタミナンX
25	夜游广道站与ドン·キホ－テ之间的路上	闪光弹
26	新星町针灸院附近	铁伞
27	招福町东面招福町入口的大招牌下	バタフライナイフ
28	严桥北面的入口处	白灵水
29	サンライズ店内	韦驮天水
30	新星町停车场内	スタミナンスパ－ク
31	招福町东头的出租车前路上	杀虫剂
32	ガンダ－ラ西边拐弯处	ライトニング·ボム
33	Mストア店内	特制特殊警棒
34	ステイル店内	白灵水
35	新星町右侧支路尽头的招牌下	喧哗サラシ
36	苍天堀通り东头角落的电线杆下	黑い宝石
37	苍天堀侧严桥的楼梯上	白灵水
38	横堀ゴルフセンタ－店内	イタリア制财布
39	オ－スミ药局前	スタミナンXX
40	新星町Mストア内入口处的货架前	サウスポ－ブレス
41	苍天堀川北岸靠近毗沙门桥下	特殊警棒
42	ガンダ－ラ西边拐弯处	仕込み棒
43	严桥与招福町交界处最南方	旧帝国手榴弹
44	苍天堀川南岸记录点附近	黑带
45	毗沙门桥下苍天堀川的楼梯	喧哗サラシ
46	苍天堀川南岸路上一处上楼梯的地方	BANKERの駒
47	えびす屋店内	タフネスエンペラ－
48	CLUB SEGA店内	组长のバット
49	新星町通天阁内	平常心の手ぬぐい
50	CLUB SEGA前的休息椅付近	身代わり石

流程攻略

第一章 血の书状

1.前往风间新太郎的墓碑前调查,出现前作剧情回想,第一项为观看,第二项为跳过。回想完毕之后为剧情战斗,对近江连合刺客。

要点:此战为教学战斗,无难度,熟悉操作即可。

2. 前往神室町中央通り和チンピラ(小混混)战斗,继续教学战斗。

3.前往剧场前广场和チンピラ战斗,救出理香

4. 和理香对话后被带到キャバクラ(夜店)"SHINE"门口,进入夜店后发生剧情。

5.先和喽罗们战斗,胜利之后再和堂岛大吾战斗

要点:和堂岛大吾战斗难度不大,很容易就可以获胜。

第二章 关西の龙

1.向西边前进,会遇到一个穿紫色西服的人——黑川,和黑川对话。

2.对话之后前往西侧尽头的グランド(地图上白色方块),和门口的服务生对话

3.返回和黑川对话,获得 VIP 预约

4.前往グランド 2 层,剧情之后和近江连合喽罗战斗,之后继续剧情

5.出了グランド后前往街东侧尽头,发生剧情。

第三章 ヤクザ狩りの女

1.和堂岛大吾对话,选第二项前往关西。建议在这之前去商店买一些恢复 HP 的药品

2.前往近江连合本部最上层,注意在路上可以拣到一些道具

3.剧情之后和乡龙会成员战斗

4.一路向下,前往出口处营救乡田会长

要点:这里会遇到很多喽罗阻拦,其中投飞刀和拿沙发的喽罗要小心。对付投飞刀的除了快速冲到面前攻击之外,还可以拣起沙发挡住飞刀;至于拿沙发的敌人,由于没有受伤硬直,因此必须打两拳立刻后退,以免被攻击,耐心一点慢慢周旋即可干掉。

5.到达出口后和乡田龙司战斗

要点:乡田龙司攻击力较高,而且在受伤硬直的时候也能强行反击,所以不要正面和他硬拼。不过乡田龙司的出招和移动速度都较慢,建议用 R1 + × 的闪身动作移动至他背后然后发动攻击,可以按○抓住,然后△键击飞。乡田 HP 低于一半时,且被击倒在地后就可发动超·追讨。最后要小心乡田龙司的必杀连续攻击,攻击时会有按键提示,正确输入的话就能回避攻击,否则会损失大量 HP。

第四章 近江四天王



1.和黑川对话得知スナック葵的情报,就在桥头(不过桥)西边的招福町内

2.前往スナック葵见到女主人民代,然后返回关卡一开始的地点,调查画面尽头的轿车(不是出租车)

3.在狭山薰体力耗尽之前赶往スナック葵,中途会遇到路人阻拦,安×键可快速跳过对话

4. 从スナック葵出来后接到堂岛大吾的电话,之后在街上随便逛一下,会接到民代的电话,要求买"包带"回来

5. 前往苍天堀通り的オ－スミ药局购买"包带"(580 日元),返回スナック葵

6.前往招福町西的麻将馆(リ－チ楼),和入口的店员对话。然后再和リ－チ楼前的男子对话得知"雀歌"的消息

7.前往苍天堀的游戏机厅(CLUB SEGA),在"U-FOキャッチャ－"(抓娃娃机器)前和雀歌对话选第一项,玩抓娃娃游戏(成功与否无影响),然后再次对话选则"わかった"

8. 到西边的毗沙门桥的储物箱前和小混混对话,选择"お前らに拂う金などない"(第一项为给 500 万,这时肯定没这么多钱给他,如果用过金手指另说),发生战斗

9.前往桥下指定地点处和男子对话,取得小猫"雪子"(口胡！居然是只猫！),之后获得樱の牌和麻雀必胜法

10.前往麻将馆

注:这里有个特殊的通过方法,和麻将馆前的店员对话 15 次将发生战斗,胜利之后就可以上楼了

11.和 3 人一桌的老头(江崎)对话,选择"アンタに任せる",然后再对话选择给他 10 万元

注:如果之前有完成几个小任务,应该会有 10 万元,如果没有的话也没关系,到招福町转一下,会发生被一个黄色西服老头撞倒的小事件,选择"大丈夫"后即可得到 10 万元(那长得像肯德基的老头真 tmd 有钱)

12. 得知想要继续获得情报需要再支付 30 万元(一般来说这个时候应该没有 30 万,如果用了金手指当我没说),出去后到东边桥头和黑川对话,得知"ア－モンド"情报,然后前往苍天堀的地下酒吧"ステイル"(地图上蓝色的小方格),和店员对话。最后返回麻将馆和江崎对话并选择"ア－モンド"相关的选项(第二项)。

13.在麻将馆发生战斗

要点:非常简单的一战,随便拣起把椅子狂抡,气力满了就发动"极"攻击。

14.返回スナック葵

第五章 隐された过去

1.接到柏木的电话。可以使用本处地(可回复体力、纪录、保存道具)

2.出门后从古牧弟子手里得到古牧的信,前往任意一个出租车站,到达之后会接到神秘电话,之后和死机对话前往东城会本部(660 元)

3. 剧情后下楼到 1F 和弥生对话获得キジの形をした键,按照地图提示从东侧门出去,前往尽头的房间内,调查墙上的壁画可发现钥匙孔,选第一项后出现密室。密室内可得到:鬼炎のドス、韦驮天水、身代わり石、黑带、铁板胸当て、白灵水

4.返回和弥生对话,出门后和谜之刺客战斗

要点:刺客移动速度非常快,而且持有手枪,最好将他逼入死角后攻击

5.出门后选择第一项返回神室町,接到狭山的电话,要求桐生帮她买"下着(内衣)"和"ビ－ル"(－－这姐姐还真是开放啊～)



6.前往中道通り入口附近的"ドン·キホ－テ"店购买"女性用下着(7800 元)"和"天然水生ビ－ルモルツ(260 元)",按照地图提示从后门返回"セレナ"

7.前往地图所示西公园,在门口和田村对话后,由厕所进入赛の河原

8.前往地下欢乐街尽头,和真岛对话(这变态居然又跑出来了),准备参加斗技场。准备好之后和真岛对话选择第三项

9.取下身上所有的装备品,斗技场入口有纪录点和道具箱,和斗技场支配人对话后开始战斗(选第三项)。战斗为 3 连战,无法使用摔投技,但是每场战斗之后体力会完全回复。

要点

第一战:VSロブソン·カエタノ·ダ·シウバ

对手的大斧头很有气势,但是速度太慢,闪过斧头当头砸下的攻击后,从身后发动猛攻即可。注意尽量不要从正面攻击,会被斧头反击。气力满之后可以发动"极"技。

第二战:VSゲイリ－·バスタ－·ホ－ムズ

和第一战相同的战法,回避攻击后从身后反击。不过本战使用防御可以防住对手的部分进攻,难度反而比第一战要低一点。

第三战:VS 真岛吾郎

真岛的移动速度依然非常快,尽量把他逼到角落攻击,另外也要多使用逆向攻击可以追打突然移动到身后的真岛。把真岛击倒之后不推荐追讨,建议马上按防御,真岛很有可能突然冲过来刺上一刀。另外真岛的特写连续技时可以按键回避(先按×键,后按△键)。真岛 HP 在 10%以下,且呈单膝跪倒状态时就可发动超·追讨。

10.前往地下欢乐街尽头,和真岛对话,之后返回セレナ。

注:在セレナ前会看到几个小混混在欺负一个流浪汗,帮助流浪汉的话可以进入"龙宫城"里面有赌博和将棋小游戏,5F 还有武器屋。

第六章 绘图

1.前往剧场前广场和森田对话,得知天野ビル的位置

2.按照地图提示前往天野ビル。在天野ビル门口发生战斗

3.前往地图所示地点和 16ビット无野兄弟战斗,胜利后拿到天野ビルの键

要点:集中攻击天野兄弟,否则喽罗会越出越多

4.进入天野ビル

5.按×键回避陷阱后击倒黑衣人(多拣地上武器攻击),一路向上。注意优先攻击拿枪的敌人,对付黑衣人时尽量用武器攻击,或者以摔投技为主。

6.屋顶发生剧情之后过关

第七章 海外组织の影

1.前往地图所示的柄本医院。注意路上会有警察,不能和警察正面接触,建议从侧后方绕行,如果警察在后面追也不要理会,切换场景之后警察就会消失。如果路上被警察拦住了 3 次就会失败重来,限定时间内到达柄本医院即可。

2. 对话后选项选择第三项"バンタムに行こう"(选其他两项的话无效果,最终还是会去バンタム),前往地图指示的バンタム酒吧。

3.离开バンタム酒吧后会接到狭山的电话,返回柄本医院

4.进入柄本医院,剧情后对战两个韩国人

要点:两个韩国人体形巨大,徒手攻击效果不明显,而且会频繁使用连携攻击,一旦被抓住,必须快速连打对应按键,成功的话可以反击,失败的话则会损失不少 HP。好在屋子里有大量武器可拣,尽量用武器攻击,气力满之后就使用武器的"极"技。两人 HP 一半以下,且单膝跪倒时就可发动超·追讨,在每人身上都能发动一次。

5.返回バンタム酒吧,发生剧情战斗(非常简单,拣把折凳胡乱抡就行了)

6.返回セレナ

注:在セレナ楼下会遇到一个老婆婆,选择"神室町の天下一通りの边りだ",然后再选择两次第一项,可以和老婆婆联手对付韩国人(没想到老婆婆是个武林高手－－)。

第八章 容疑者

1.前往ミレニアムタワ－

2.剧情后坐电梯前往 B10F 变电室,击退入侵者。

3.对战林弘

要点:林弘共有三种状态,将初期空手状态打至剩 1 条 HP 后变为持双棍的状态,再打至 1 条 HP 后还原为空手状态。因为林弘很会防御,所以不建议用普通攻击进攻,推荐采用○抓住,然后□×3,再加倒地追讨的打法。林弘体力 20%以下时,且靠近铁丝网就能发动"超·追讨",连打△键可以一次消除林弘大量 HP。

4.前往泰平通り东的桃源乡

5.在桃源乡内部战斗,前往 4F

要点:优先攻击拿枪的敌人,投飞刀的敌人可以站在远处拣道具投掷过去击倒,拿沙发的敌人攻击方法同前,持有武器且气力满的情况下可以直接发动"极"击倒。

6.4F 对乡龙会成员



要点:一定要优先攻击两个拿手枪的敌人,手枪的杀伤力相当大,建议拣武器猛攻,多带回复药品。另外,将那手枪的敌人击倒后,可以拣起手枪,如果能保留到过关,手枪可以卖 14 万元。

第九章 近江大侵攻

1.和柏木对话后,坐出租车前往东城会本部

2.进入东城会本部 1F 的大厅,剧情后前往出口和乡龙会成员战斗

要点：优先击倒拿日本刀的敌人，注意闪避日本刀的攻击后再发动进攻，其他敌人不足为惧。

3.剧情后接到狭山的电话，前往“泰平通り”与“中道通り”的交汇处可遇见受伤的真岛（这变态居然一个人干掉了千石组的所有成员－－）

4.乘出租车前往东城会本部

5.干掉1F的喽罗之后，前往2F挑战新藤浩二

要点：多利用房间里的沙发和椅子攻击，空手状态注意闪避新藤的日本刀，将他的HP消减至一定程度后他会逃跑。出门后继续战斗，再将他HP消减一部分后他会逃亡庭园。前往庭园，将新藤HP减至1条后，会出现比刀的场面，按照提示按键，然后快速连打按键，之后用超·追讨攻击即可。庭园里的石柱是非常好的攻击武器，多加利用。

6.返回本部2F会议室，之后按□键躲避新藤的攻击，再次将其击倒。

要点：这次新藤的HP很少，拣起沙发几下就能搞定。

第十章 生き残り（DISK2）

1.前往剧场前通り，会发生和タカシ对话的剧情。之后来到酒吧，选择第一项“分かつた，教えてやる”

2.前往ミレニアムタワ－和花屋对话，然后返回チャンピオン街的シェラック酒吧和タカシ对话

3.剧情后接到狭山的电话，返回セレナ、剧情后自动前往关西。

4.前往スナック葵和民代对话，然后前往苍天堀通り西边的酒吧“ステイル”和老板对话

5.从酒吧出来之后，前往桥下的道路会发生剧情，之后和小混混战斗



要点：小混混持有电击器，先几个回旋腿把武器打掉再说

6.剧情后前往桥下的道路（之前后小混混战斗的地方），会自动发生剧情。

7.前往招福町的T字路口会发生剧情，自动前往事务所

8.和聪史对话后战斗

第十一章 铁の锭

1.前往严桥和狭山会合，剧情后跟这狭山前往新星町

2.前往右侧的小巷子中，在よつば针灸院附近和下将棋的老头（将棋屋）对话。选择第一项为和老头下棋（日本将棋多半没人会下吧－－），选择第二项为给他8万日元（下不过的话只能给钱了）

3.到绿色的佛像前调查，选第一项，投10元～10万元进去（没钱的就选10元好了，不过有可能不会触发剧情），一直投到有人出现偷香火钱为止，上前拦住，然后追上有金并战斗

4.前往通天阁（地上北侧白色区域），调查贴有黄色标记的观光眼镜（看不清的话就逐个调查好了），可获得“ラグ－ナのメモ”。在道具菜单中按



R1键切换到贵重品，选择使用ラグ－ナのメモ，然后输入通天阁的层数（503，在通天阁内可以问到）。

5.前往よつて屋，点“月の轮グマのホルモン”3次，可获得“龙马の驹”，然后把它交给通天阁地下入口前的男子（选第二项）

6.剧情后和ジングォン派手下战斗

要点：敌人虽然都拿刀，但是难度不高，同样建议抄起折凳狂抡，不愧是七种武器之首！

第十二章 大阪の城

1.桐生被人暗算，处于濒死状态（居然是毒刀），必须赶在体力消耗完之前赶到スナック葵（不能使用道具），中途会遇到两次小喽罗，不过很容易对付。

2.到严桥和黑川对话。走一段之后会接到神秘电话，通知桐生前往横掘ゴルフセンタ－

3.和横掘ゴルフセンタ－店长对话，然后和谜之男战斗。

4.从高尔夫训练场出来后会接到黑川的电话，前往河边的小路和黑川对话，然后和黑川战斗。战斗之后可以在地上拣到“ロボ部长”。

5.乘出租车前往新星町

6.前往よつば针灸院见到江崎，然后追捕逃跑的江崎。在通天阁前的道路找到江崎，并将之击倒。

7.乘出租车前往大阪城

8.前往天守阁。这个如同ケロロ军曹的外星基地一样出现的大阪城也太夸张了吧……



要点：这里的敌人是忍者和铠武士，铠武士持长矛攻击，但是攻击频率不高，猛攻即可应付；忍者会投掷手里剑，冲上去击倒即可。另外这里有不少机关，看准时机按对应的按键，否则会损失大量HP。

3F可以拿到补充HP的道具，4F则可以使用机关枪干掉敌人。5F和国枝战斗时会有陷阱出现，注意按键回避，推荐使用4F拣到的“无铭の刀”攻击。

9.到达天守阁和猛虎战斗

要点：这里是和真的老虎战斗（－－几个小时前刚被捅了一刀，现在居然要和两只老虎搏斗……），不过老虎的实力并没有想像中那么厉害。推荐先用之前拣到的武器攻击，然后再拣房间里的3杆长矛，注意攻击时首先集中攻击一只。老虎最大的杀招是正面的扑杀，一定要闪开，最好能绕到老虎身后发动攻击。另外，老虎HP剩余1条时可发动超·追讨，正拳突将猛扑过来的老虎轰飞…大佬！这不是北斗神拳啊！

第十三章 过去の清算

1.从スナック葵出来后向南走，会发生事件，和社长对话后告诉他手机号码

2.在街上逛一会或者回到スナック葵可以接到社长的电话，然后去招福町南的事务所。选择“もう少し考えさせてくれ”和“本人にも闻いてみないと…”

3.和小混混战斗

4.前往ステイル酒吧

5.返回スナック葵，和遥对话后选择第二项前往东京。如果还没准备好，就选择第一项。

6.剧情后在车上对ジングォン派

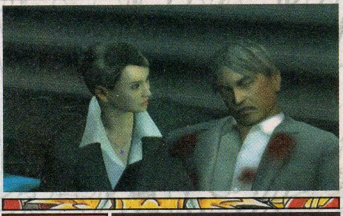
要点：先是对付几批小喽罗，注意优先击倒拿枪的敌人。干掉全部小喽罗后会和黑衣人战斗。对黑衣人的打发依然是以○擒拿后的投掷技和追讨技为主，难度不高。

7.前往ミレニアムタワ－，在路上和ジングォン派战斗

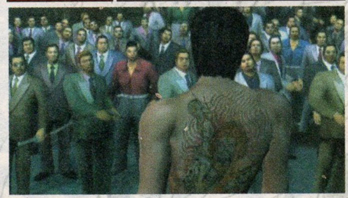
要点：都是黑衣人的攻击类型，比较会防御和闪避，多以投掷技为主攻击

8.进入ミレニアムタワ－后击倒仓桥

要点：只要击倒仓桥就获得胜利，不过还是建议拣起沙发先无差别攻击，几个黑衣人喽罗的HP不高，抡几下就能搞定。仓桥的攻击手段是手枪，移动速度非常快，最好将其逼入死角猛攻，或者看准机会抓住后追击。



第十四章 乡龙会东上



1.前往セレナ和狭山对话，剧情（怎、怎么回事?这次不是一树梨花压海棠了么? 口胡！遥怎么办?）

2.从セレナ出来后接到伊达的电话，随后前往柄本医院和一辉对话

3.乘出租车前往东城会本部

4.前往塞の河原地下欢乐街

5.剧情后离开赛の河原，途中接到3个电话

6.依次前往バンタム、柄本医院和スタ－ダスト同乡龙会成员战斗，注意在街上也会遇到乡龙会成员。

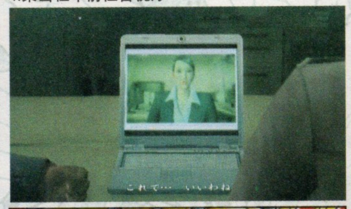
第十五章 唯一の肉亲

1.前往赛の河原和真岛对话（原来这人没死……）

2.在街上逛一阵，会接到伊达的电话（在龙宫城前会发生剧情，不过是支线任务，可以无视。完成该任务的话伊达会立刻打电话过来）

3.接到伊达的电话之后前往セレナ

4.乘出租车前往警视厅



第十六章 决意

1.和伊达对话，选择第二项出发。因为后面是连续战斗，所以建议带足回复药和武器，全部准备完毕之后再出发。

2.连续和喽罗战斗

要点：在对付两个黑衣人时注意多利用挣脱（连打特定按键）造成两人自相残杀

3.来到神室町外后HP会自动回复，依然连续对战喽罗

要点：优先击倒拿手枪和拿匕首的喽罗，之后多利用匕首攻击

4.在升降梯对战黑衣人

要点：黑衣人的攻击会造成眩晕，因此应该尽力回避黑衣人的踢腿后，从身后抓住他追加攻击

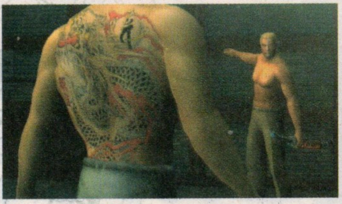
5.在屋上阶下左右两边的箱子处可以拣到タウリナ－＋＋和背水のお札，尽头左侧可以拣到倍返のリング。上楼梯后可以拣到两个タフネスエンペラ－。

6.上楼梯和乡田龙司战斗

要点：乡田龙司的日本刀攻击范围非常大，一定要当心。推荐的战法是以R1＋×键回避乡田的攻击后，从他身后抓住，然后□×3，加追讨攻击。从正面的直接进攻是非常不明智的。要小心乡田的特殊连续攻击，必须看准时机按键（共6次），如果被击中会扣掉非常多的HP。乡田HP在一半以下时就有机会发动超·追讨了，将乡田击倒地便有机会发动，连打R2键然后按△键，可以一次性扣除非常多的HP，千万不要错过。总之本战以稳为主，尽量节约回复药。

7.对战寺田（金大津）

要点：战场上有回复药可拿，不要错过。先解决掉几个喽罗，建议在气力满后抓住靠近平台边缘，直接按△键就可将他投出平台。干掉喽罗之后再专心对付寺田。寺田的主要攻击方式为机枪扫射，一定要紧紧贴住他跑动，等他大叫着站住开始扫射时就从身后攻击，依然不要从正面攻击，否则被机枪扫到可不是开玩笑的。另外寺田的特殊攻击需要按○、×键回避，然后连打×键攻击，HP1条时可以发动超·追讨。



8.对战乡田龙司

要点：本战乡田非常能闪，而且在正面受到攻击时必然会强行反击，因此绝对不能正面攻击。战术和之前的相同，回避到身后抓住以后□×3加追讨攻击，把握好节奏就比较容易应付了。乡田还剩一丝血时会发生剧情，两人对拳，必须看准时机按“△”键，否则即死，只能重打。











Tales of Destiny 宿命传说

游戏厂商:NAMCO BANDAI	发售日期:2006.11.30
游戏平台:PS2	文:梵天
游戏类型:RPG	

从游戏发售日期确认,到中途出现BUG而宣布延期。宿命传说的重制版可是历经坎坷啊,编辑们甚至一度以为本期不会有宿命传说,在这段页数紧张的日子里,每添加一个游戏都要进行残酷的页数大战。梵天冒死以传说非伪fans的身份争夺了页数为喜欢传说的读者登上了这篇攻略,大家一定支持俺啊!虽然牺牲了本人这期的非主流的页数,可是由于庞大的地图占据了巨大的空间,导致剧情和部分隐藏要素实在没有地方登了,这里小编也向玩家表示歉意,梵天保证下期一定在极限研究中将该游戏最全的资料献上。要说游戏本身,我也不用过多华丽的语言形容了,虽然是重制,但从系统到语音完全是重新制作,你可以把它当成一个新的游戏来玩,除了最后迷宫有些脱力之外,本作绝对是传说系列的精品。最后补充一句:大家一定要支持俺啊!

游戏操作介绍

非战斗菜单	
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角
△	菜单
□	发射火球(习得能力后)
○	确定、调查、对话
×	取消
L1 / R1	地图中调整视角
L2	切换小事件
R2	地图中指示目标方向
L3	切换地图、一共有两种
R3	进入大地图、按□放大缩小地图
SELECT	发展小事件
START	暂停游戏

战斗中菜单	
△	菜单
□	防御
○	普通攻击
×	必杀技
L1	奥义槽满时按住发动秘奥义
R1	锁定最近的敌目标,观察敌人状态,按方向键更换目标
L2 / R2	必杀技
SELECET	切换操作模式,操作方式一共有三种:自动、半自动、手动
×	技能1
↑+×	技能2
←→+×	技能3
↓+×	技能4
□+↑(半自动)或↑(自动)	跳跃
□+→	快速接近敌人
□+↓	蓄力,效果和装备品相关
□+←	
△+L1	操作角色切换
△+R1	战斗视角切换

画面介绍



1 角色当前体力
2 角色当前奥义槽
3 当前拥有的CC值
4 攻击伤害
5 敌人的体力状态
6 目标敌人的名称
7 敌人的详细资料

菜单介绍

术技	技能与晶术
アイテム	装备、道具
フード	料理
作战	战术
装备	装备角色的武器和道具
リウイズ	武具强化系统
パ-ティ	队形
セ-ブ	存档

敌人资料	
NAME	敌人的名称
HP	当前敌人的体力
WEAK	敌人的弱点
REDUCE	敌人的耐性
FORCE	补充

基本能力

攻击	物理攻击的伤害量
防御	抵抗物理攻击的能力
术攻	晶术攻击的伤害量
术防	抵抗晶术攻击的能力
体力	角色的HP,可以通过装备提升
回避	提升自动防御次数
集中	会心一击的几率
命中	攻击的命中率

异常状态

本作的各种异常状态只要经过一段时间即可自动回复。

石化	无法行动,被攻击的伤害是平时的 1.5 倍
睡眠	无法行动,被攻击属于会心一击
热毒	随着时间体力慢慢减少
衰弱	CC 值回复速度极慢
マヒ	定期的无法行动并造成伤害
封印	无法使用技能
停止	无法行动,时间静止状态
战斗不能	角色死亡,可以通过道具和晶术复活,全员战斗不能 GAME OVER
能力下降	攻击、防御力等能力降低

技能和晶术



也就是我们常说的必杀技和魔法,每种技能和晶术都有他消耗的 CC 值和熟练度,并且拥有自己的属性。随着等级的提高可以不断习得新的技能,除主角之外的其他角色可以使用未装备的技能。而玩家控制的角色在战斗中想要使用技能就必须先装备在 6 个技能栏,也可以装备其他角色的技能。

技能的类型

攻击技能分为:斩、射、打、音。属性分为:水、火、风、地、光、暗。

按攻击方式可分为可空中使用,无法在空中使用两种。普通的带有斩、射、打的属性的技能无需咏唱时间直接可以使用。而晶术也就是我们平时说的魔法则需要咏唱时间,如果在咏唱时被敌人击中,则技能将被取消。

技能的提前使用方法

通过装备的特殊效果可以提前使用未习得的技能。举个例子,狮吼爆炎阵的习得级别是 LV60。而装备了ハイパ－ガントレット后,在红莲剑后接狮子战吼就会直接发出狮吼爆炎阵。

技能的熟练度

熟练度越高技能的攻击效果就越大。技能使用次数达到一定数量后就会在菜单中显示 1 颗★,技能使用次数达到 5000 时,数量度会有 5 颗★表示,此时每击倒一个敌人就会获得 1CC。

使用回数	星数
100	★
300	★★
600	★★★
1000	★★★★
5000	★★★★★

武器装备和道具

传说系列的特点是道具数量上限为 15,如果超过 15 个则无法携带。系统会将玩家得到的武器装备和道具进行分类,按 L1、R1 即可更换类别。武器、防具、装饰品有特殊效果,按□切换观看。

道具一览

名称	效果	主な入手方法
アップルグミ	角色最大 HP30%回复	商店购买
ピ－チグミ	角色最大 HP50%回复	商店购买
グレ－プグミ	角色最大 HP70%回复	商店购买
ドリアングミ	体力完全回复	调和
ドラゴングミ	我方一人秘奥义槽增加	敌人掉落
バクチグミ	HP 随机增减	敌人掉落
ぽっちゃりグミ	最大 HP1.5 倍、回复量变成 1/2,战斗中使用	调和
げっそりグミ	最大 HP 变成 75%,回复量变成 2 倍,战斗中使用	迷宫中的宝箱
オベロナミンC	角色最大 HP40%回复,战斗中不能使用	レンズ屋
オベロナミンEX	角色最大 HP60%回复,战斗中不能使用	レンズ屋
オベロナミンGOLD	我方一人 HP 完全回复,战斗中不能使用	レンズ屋
ライフボトル	HP40%状态复活我方一名战斗不能的角色	商店购买
パナシ－アボトル	异常状态回复	商店购买
エリクシ－ル	HP 全满状态复活我方一名战斗不能的角色	迷宫中的宝箱
アイスキャンディ－	角色最大 HP10%回复	アイスキャンディ－屋、ねこにん基地
オ－ルディバイド	敌我双方伤害全都减半,效果不会累积	ねこにん基地、育种
アワ－グラス	一定时间所有的敌人无法行动	育种
リキュ－ルボトル	所有能力异常状态减少效果无效	迷宫中的宝箱
ホ－リィボトル	一定时间遇敌率降低	商店购买
ダ－クボトル	一定时间遇敌率增加	商店购买

装备

每名角色都可以装备五种武具,分别是:武器、防具、特殊、宝石、宝石。武器增加角色的攻击力、术攻击力、命中率。防具则增加角色的防御力、术防御力、回避率和体力。特殊武具附加各种特殊效果。宝石则是增加 CC 值、攻击力、属性防御,异常状态防御的主要来源。

新的料理系统

本次的料理不光光在战斗结束后使用,在满足一定条件就会回复体力,料理到市街的料理店可以补充和购买。每次使用料理回复体力,地图画面中左下角的料理槽都会变少,如果料理槽变成 0 时则无法使用。

名称	携带料理数量	使用料理次数
フ－ドサック	4	－
フ－ドバック	6	200
フ－ドリュック	8	450
フ－ドボックス	16	900

料理可以在料理店购买或在迷宫中获得。开始只能携带 4 种料理,随后可携带的料理数量会不断增加。根据自己的战斗情况配置携带的料理。要养成经常去街市内的食材屋的习惯,使用料理可以增加フ－ド的最大值。由于本作的料理系统进行了强化,因此在 BOSS 战中料理的自动使用可以减缓 BOSS 的攻击压力,由于战斗后可以用其他道具回复体力,因此推荐多多携带战斗中即可发挥效果的料理。例如:战斗中我方人员战斗不能恢复时自动使用。

作战

给 NPC 角色下达作战命令,NPC 角色会严格执行战术命令。角色的战术指令都是根据角色特点设定的,角色默认的作战指令都很好用,如果没有特殊要求可以不用更改这些战术。

队伍的新增效果——支援

战斗参加的最大角色数量是四名,按△键可以更换角色。

角色	支援名称	效果
スタン	寝押し	移动中恢复体力,提升药草效果
ル－ティ	お宝探し	移动中收集宝石
リオン	战斗指挥	战斗中攻击力上升
フィリア	调合	使用调和素材调和出各种回复道具
マリ－	宝石炼磨	移动中提升宝石等级,在街市中移动同样有效
コングマン	筋トレ	提升コングマン的属性值
ジョニ－	路上ライブ	遇敌率提高,道具入手率提高
チェルシ－	育种で	自动培育种子
ウッドロウ	警戒	被夹击的几率下降,遇敌率下降
リリス	调味料の业	战斗中和战斗后的料理名称改变,效果提升

ソ－ディアンデバイス



通过战斗胜利后获得的熟练度习得包括增加攻击力,增加最大 CC 值的能力等效果。只有ソ－ディアンデバイス武器的角色有这个效果。使用方法:进入菜单选择装备,每人都有一些提高自身的能力,每种能力都需要不同的デバイスポイント技能值才能习得。你选中该技能(被选中的技能左边会有蓝色的小球),当不断战斗使获得的熟练度达到 100%时,即可习得该技能,这时在技能名称的右边会有白色的★显示(习得的技能名称也会变成白色)。此时你可以拿这些デバイスポイント技能点数学习其他技能。

注意:,你习得了技能,并不等于你就拥有该项技能,你还必须支付该项技能所需的デバイスポイント技能值才能拥有该效果。技能点数是随着角色级别增加的,只要拥有足够的デバイスポイント就能拥有更多的技能,推荐先装备 LV 较低的技能。

习得技能的顺序

技能盘有三种颜色的技能。红色:能力提高。绿色:CC 值增加。蓝色:其他特殊效果。技能由里向外级别由低到高,只有先习得内圈的技能,才能够学习相邻更高级别的技能。因此玩家可以根据自己所要育成的角色来进行特定的强化。技能级别越高,提高的能力效果就越明显。

技能的其他效果

除了提高基础能力,增加 CC 点之外,还有一些技能是减少晶术咏唱时间,回复体力等效果。习得这些技能可以大幅度提高角色能力,千万不要忽视这个系统。另外战斗后多注意画面下方的提示,习得新的技能后就立刻更换。

リライズ强化武具系统



提高武具能力的系统,前往首都ダリルシェイド之后就可以使用了。该系统可以强化武器、防具、宝石(ソ－ディアンデバイス武器除外)。在菜单中选择リライズ之后,白色字体的装备表示有强化的可能。选择你要强化的武具之后,画面会有不同的强化方式,最多三种。每种防具都有不同的特点,有的防御力高,有的回避率高,玩家可以自由选取。

每次强化都要消耗一定数量的强化宝石,宝石分为 5 种,可以在战斗后获得。而武具强化是有限制的,只有パ－ティレベル小队够一定级别才可以使用,当各个角色的级别提升时,小队级别就会提升。因此要想拥有强力的武具就必须有足够的宝石和小队级别。另外这些宝石在各地的商店有着不同的兑换率,兑换率高的时候可以考虑直接换钱。

详解 CC 系统



CC 系统便是宿命传说重置版战斗系统变革的基础，本作废除了 TP 用 CC 值取而代之。CC 值本身就是战斗中的角色的性能能力：普通攻击消耗 1、特技消耗 2～4，一旦 CC 值变成 0，那么角色则无法攻击。

CC 值的恢复

主角行动攻击后会自动恢复 CC 值，在地面的回复时间在 0.3～0.5 秒左右。

CC 值的范围

CC 值范围由武器的 CC 最低值和最高值决定，另外其他装备也会增加 CC 值的数量。例如武器的固有 CC 值在 2～5 之间。按着 2→3→4→5→2 的顺序变化。CC 值的增加可以通过ソーディアンデバイス的成长而增加。习得增加最小 CC 和最大 CC 值的技能就能获得更多的攻击机会。

AR-LMBS 系统

和前几作的传说不同，按□+→就可以直接接近目标，只要有足够的 CC 值，玩家就可以在空中不断连击。

该系统大大提高了连击率，玩家也不用再对空中的目标头疼了。

针对弱点攻击

难度	针对弱点的伤害
NORMAL	1.5 倍
HARD	2 倍
EVIL	3 倍
CHAOS	4 倍

针对敌人的弱点攻击，伤害比普通攻击要高，攻击的命中率和会心一击率是普通攻击的 4 倍。针对弱点攻击容易使敌人气绝，另外还可以回复 CC 值。针对敌人弱点开始的联携攻击时，中途有技能是敌人的耐性也属于针对弱点攻击。

技能连携



只要有足够的 CC 值，即可连续使用任何攻击技能对敌人造成高 HIT 的打击。另外フィリア连续使用不同的晶术可以减少咏唱时间，连续第三个晶术的咏唱时间是基本咏唱时间的一半。以下级晶术为起点，可以减少后边的上级晶术的咏唱时间。

BLAST 值

在连续击中敌人时，画面的右边上角会出现 BLAST 值，当该值达到 100%时，敌人身体发出红光并可直接反击。在空中连击，蓄力攻击和降低敌人回避率都可以减少敌人的 BLAST 值。

普通攻击、防御和破防

通常攻击可以和方向键组合进行不同位置的打击。敌人攻击时按着□键就可以进行防御，防御可以减少敌人的攻击伤害。破防：↓+□，消耗 1 点 CC 值。此时攻击敌人无法防御。

クリティカル会心一击

攻击时候一定几率会有会心攻击，此时的攻击力为普通伤害的两倍。还有技能配合可以造成气绝，同时回复 CC 值的效果可以进一步的的进行连携攻击。

特技联携会提高 2 倍的会心一击的几率，应多针对敌人的弱点组合特技。

ブラストキャリバー-秘奥义



传说的招牌系统，角色下边的蓝色槽就是秘奥义气槽，通过击倒敌人来增加。HIT 数越高，伤害值越大秘奥义槽增加就越快。当秘奥义槽满的时候按 L1 就会发出角色已习得的必杀技，伤害巨大且及其华丽。奥义槽最高为三层，LV3 的秘奥义需要三层秘奥义气槽。

DAMAGE BREAK

受到连续攻击时，按 L1 键消耗 50%的秘奥义槽可以取消硬直时间。

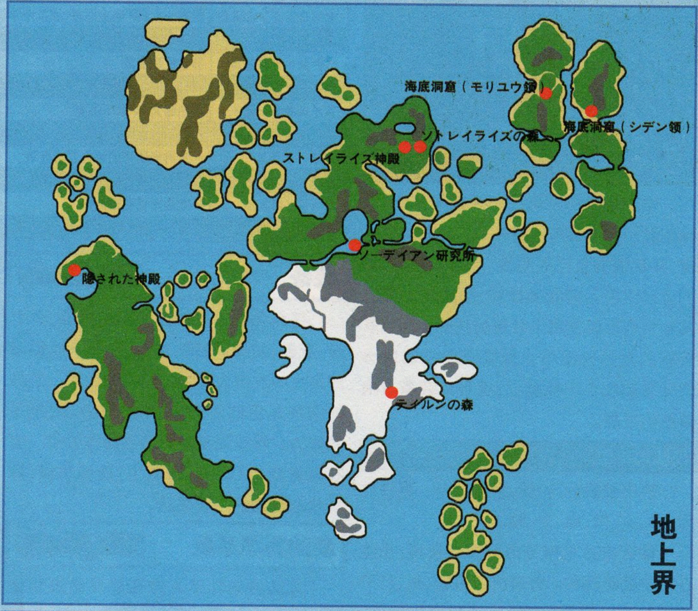
EVENT 小事件

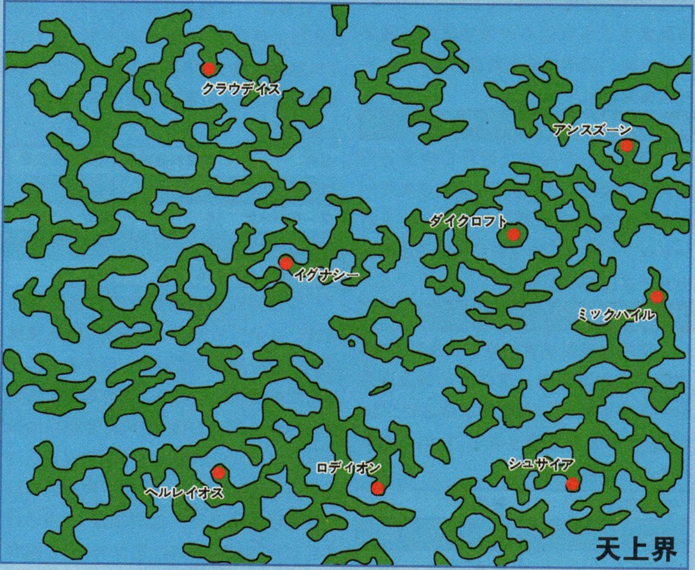
流程到不同的地方，画面左下方出现提示。按 SELECT 即可观看小事件，按 L2 更换事件。小事件分为三种：N 为伙伴提供流程提示，F 是主伙伴和主角之间的自由交谈，R 是满足特定条件才会出现的交谈。

小资料

- 按下□+×就可以快速跳过对话。
- 本作的称号不会提升角色能力。
- 难度一共分为 SIMPLE、NORMAL、HARD、EVIL、CHAOS。难度越高敌人的体力和攻击力就越高。
- HARD 模式下，敌我双方针对弱点的攻击伤害为普通难度的 2 倍，会心一击回复 3 的 CC 值。另外 BOSS 战后会有デバイスポイント的奖励。
- EVIL 难度一周目后出现，CHAOS 二周目后出现。
- 小事件可以按 START 键中途退出。

宿命传说流程攻略 第一部





飞行龙ルミナ・ドラコニス

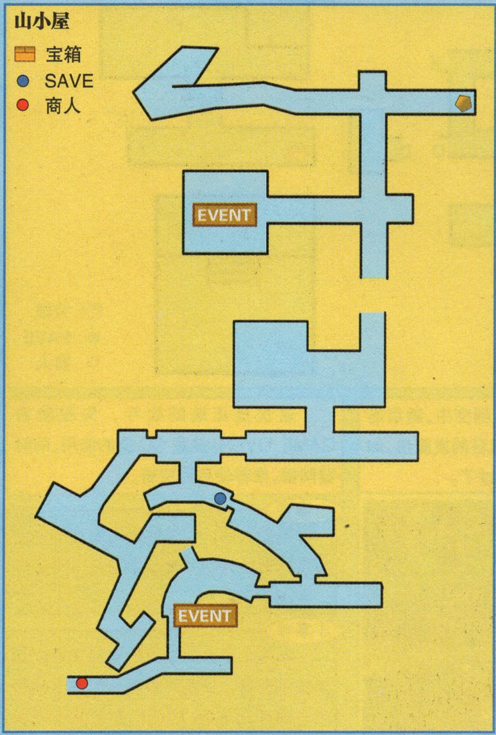
飞行龙战舰上出现紧急情况后，主角独自一人逃跑。从舰艇外部进入舰艇内部，中途遇到箱子挡路，按住○+方向键推开两个箱子继续前进。



存档点后在尽头的房间发生剧情，进入房间拿起剑后进行第一场战斗，出门后遇到露蒂两人。

随后要回到舰艇顶部，不要着急回去，调查房间内的箱子可以得到不少体力恢复道具和强化宝石。其中调查厨房中的锅即可完全恢复体力。一路走到舰艇顶部触发情节。

トーンの山小屋



剧情过后ウッドロウ加入队伍，和他一起向山小屋后的山路进发。进入山路最左边遇到要找的チェルシー。チェルシー加入队伍后三人一同返回小屋。小屋的情节后，チェルシー离开队伍，和ウッドロウ一同前往南边的国境の街ジェノス。出门会得到料理袋子和一个料理，继续向南走进入国境的街ジェノス。记得收集中途的道具，在国境の街ジェノス入口前可以遇到商人。

国境の街ジェノス

进入国境の街，ウッドロウ离开队伍。到北门会遇到マリー，随后マリー加入队伍。来到街南出街时，会自动发生情节マリー会带主角来到宿屋的食材屋触发剧情。再次来到街南时，食材屋的店主会过来得到フード图鉴。

■注：在酒场和グリッド对话可以遇到漆黑の翼

神殿隐藏通路

和マリー一同前进，来到上次和ウッドロウ触发事件的地方就会发现通往神殿的隐藏通路。进入隐藏通路后，这里有不少道具不要错过。进入中央大厅北部的房间会触发剧情，随后ルーティ加入。到神殿门口会和三个士兵进行战斗。胜利后回到国境の街。

BOSS:セインガルド兵
HP 1000
虽然数量多，但是士兵的能力并不怎么样。多用防御逐个歼灭。

ハーメンツの村

回到国境の街后到酒场触发剧情，到街北会遇到搞笑三人组。出门后获得世界地图，按下R3就可以使用。向北走不远就会来到目的地ハーメンツの村。来到ハーメンツの村最北边的官邸。情节之后从宿屋出来，之前做好SAVE的准备。出门后连续进行两次BOSS战。

BOSS セインガルド兵 セインガルド上级兵



一共要连续两次战斗，每次都是四名士兵。无论开始站位怎么样，开始就要尽力锁定一人，先干掉普通兵，多使用防御。第二战一段时间后下边槽发光后按L1可发动秘奥义。

BOSS リオン



必败的一战，只要打掉リオン2000左右的体力就会被他的秘奥义击败，战斗结束后会自动来到首都ダリルシェイド。

首都ダリルシェイド

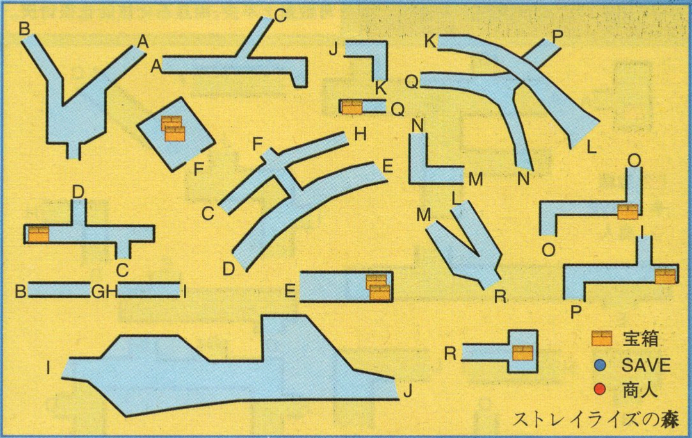
被抓到王城后，主角一行人决定帮助国王调查神之眼。随后到ヒューゴ的房子，位置在首都的东南方。ヒューゴ会给玩家1000块，同时提醒玩家携带预防热毒的装备，可以通过リライズ强化武具系统合成。

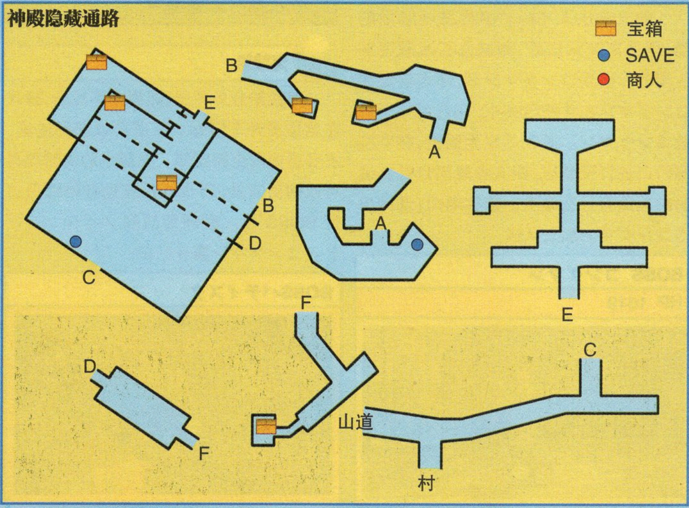
ストレイライズの森

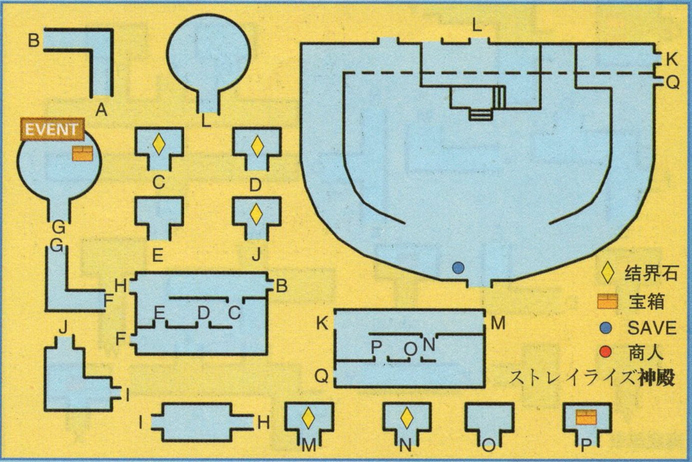
向北边的神殿进发，先要进入ストレイライズの森，迷宫没有什么难度。向北进入ストレイライズ神殿。アルエイダの村可以遇到漆黑之翼。

ストレイライズ神殿

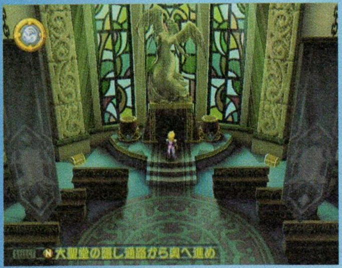








神殿大厅中央的大门有5个红灯，到地图各处的房间破坏5颗红色宝石。进入大门后触发剧情，随后来到ストレイライズ神殿最西端有两个宝箱的房间找到隐藏入口。


隐藏入口位置

随后要进入要踩就让其发光的地面开关，开关有两种，一种是黄色一种是黑色。把其中一种颜色的开关都踩下就会打开大门，进门后发生剧情神之眼被劫走。

首都ダリルシェイド

回到首都后前往港口选择出港。

海底都市



迷宫有些复杂，参考攻略中的地图就不会迷路。有些无法打开的门需要在迷宫先拿到"つるはし"才能打开。在尽头找到クレメンテ后フィリア加入队伍，然后原路返回离开海底都市。

港町チェリク

进入港町チェリク后前往チェリク·オベロン社，港町チェリク并不大，事务所也容易找到。剧情之后离开港町チェリク。

首都カルビオラ

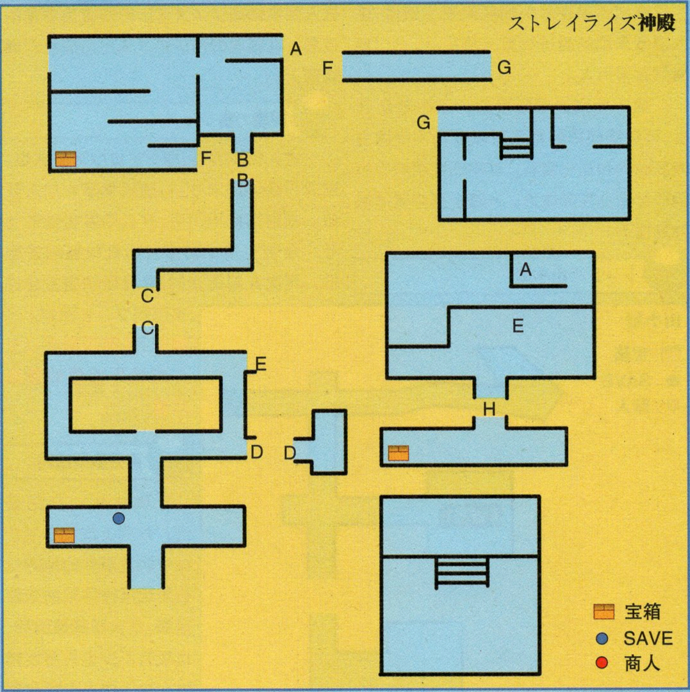
出港町チェリク向地图的北边前进来到首都カルビオラ。到首都北边的神殿入口发生剧情，众人决定夜晚从后门进入神殿，到宿屋睡觉，醒来后是夜晚。来到神殿的后门触发剧情，众人进入神殿后フィリア加入队伍。和入口右边的小孩对话可触发漆黑之翼系列的剧情。

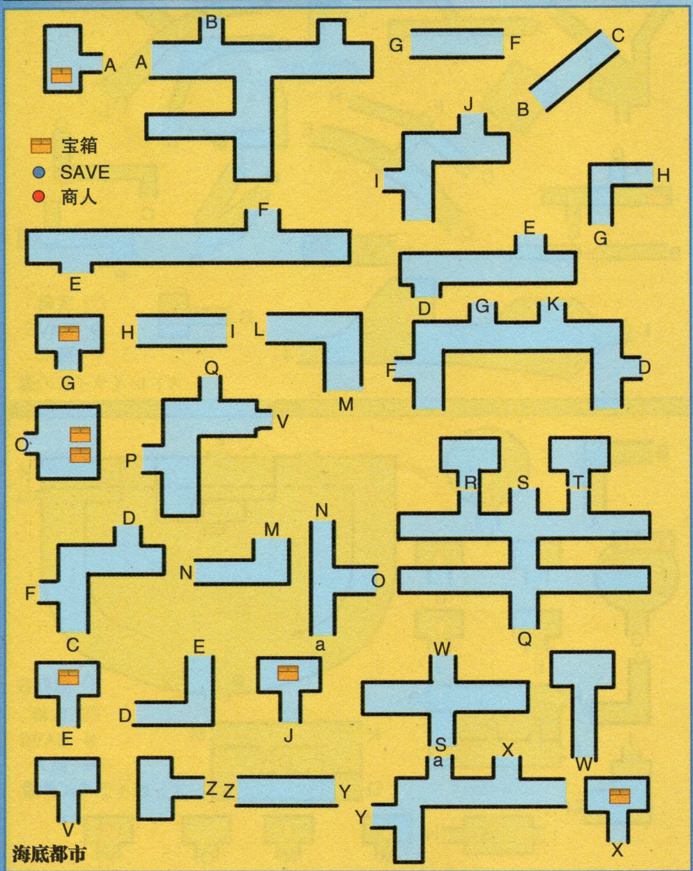
ストレイライズ神殿

神殿迷宫并不复杂，大多是圣属性的敌人。来到正门有SAVE点的地方向右走随后进行BOSS战。战斗胜利后自动离开神殿，随后离开首都カルビオラ。

BOSS战バジリスク

这些在后期属于杂兵的家伙在神殿竟然充当了BOSS，虽然说是后期杂兵，可数量上不少，而且石化技能也很讨厌。最好用浮空技能将其打到空中，随后连击。让后边的フィリア疯狂的发魔法，如果能发秘奥义就再好不过了。







港町チェリク

到港町チェリク后来到港口乘船前往下一个目的地ノイシュタット。小事件：会社门口会再次遇到漆黑之翼。

ノイシュタット

向北走进入イレーヌ的房间触发剧情，里昂离开队伍后，到城北买冰激凌发生情节。遇到コングマン后，斯坦决定和コングマン在斗技场决斗。前往斗技场战胜コングマン。胜利后发生剧情，在斗技场门口进行强制战，四人参战而且是普通的杂兵没有什么难度。前往港口，选择出港コングマン加入队伍。

BOSS コングマン

HP 1619



这次是正统的战斗，失败就会GAME OVER。注意CC值的使用，同时要防御，推荐使用烈空斩。

小事件

不进入イレーヌ的房间而直接去北边买冰激凌得到リオン的称号"スウィートボーイ"。

小事件

和中央喷水池南的少年对话可以玩赛跑小游戏，只要跟着画面中提示的路线走即可，小心路人挡路。胜利后会随机获得一种强化道具。同时获得称号。

小事件

和城市中的おばさゃん对话可以得到フィリア的觉悟のまなざし的称号。

小事件

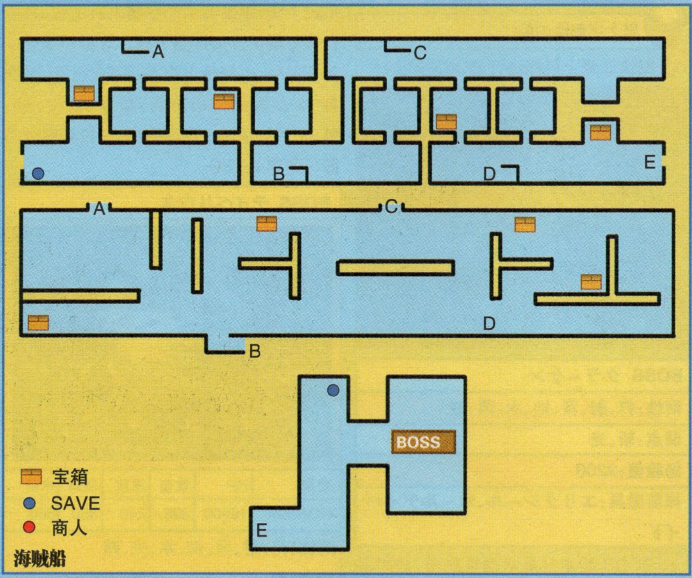
和广场北端天桥上的小女孩对话，再和水池旁边的小孩对话得到スタン的"妙剑の使い手"的称号。

海贼船

海贼船分为两层，迷宫并不复杂，建议在这里提升下级别。下层可以获得道具，上层房间内也有宝箱。在胆小的海贼那里可以购买道具，到SAVE点处存档随后进行BOSS战。胜利后回到ノイシュタット。コングマン离开队伍。

BOSSバティスタ





バティスタ可以无限召唤怪兽，先要干掉他召唤出来的杂兵。バティスタ移动速度非常快，但物理攻击是他的死穴，战斗前建议配置コングマン。只要多人夹击连续攻击即可获胜。

ノイシュタット

北边的公园发生剧情后，在入イレーヌ的房间发生审问りバティスタ的事件。随后前往港口。

小事件

到斗技场会触发漆黑之翼的事件。

シデン领

下船后到シデン后来到海底洞窟。

海底洞窟

洞窟容易迷路，玩家多参照攻略中的地图前进，迷宫中有几个装备不要错过。中途发生情节男女主角掉到洞里。继续前进在出口遇到 BOSS，BOSS 战胜利后走出洞窟。

BOSS 战 ケイブクイーン、ケイブヘッド、ケイブスウエル



BOSS 有三个部分：主体有 15000 的 HP。ケイブヘッド有 2000 的 HP，弱点是：地、风、火、光、暗无属性的攻击。ケイブヘッド有 4000 的 HP。由于 BOSS 有复活被损伤部位的能力，推荐使用范围攻击的的魔法和技能，实际上除了体力多一些这个 BOSS 并没有太大的难度。

モリュウ领

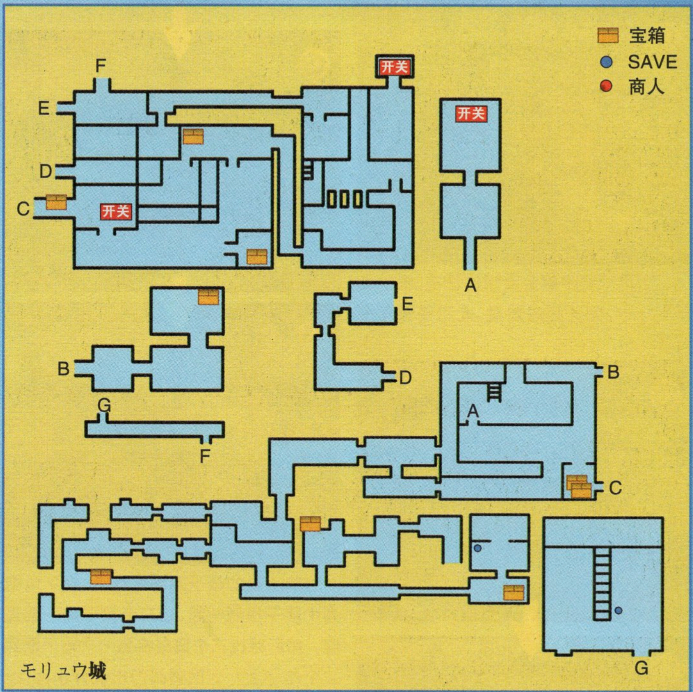
走出洞窟后，在村中遇到吟游诗人ジョニー。剧情过后乘坐小船选择モリュウ城，ジョニー加入队伍。

モリュウ城

■BUG 大醒目：本迷宫有让游戏无法进行的 BUG，一定要在迷宫入口处 SAVE。



进入迷宫先到东南方向的监狱中救出リアーナ。转动开关放水，到下水道处将两个箱子推到平台连接处，然后到南边将另一个箱子推到水槽内，回到开关处转动开关。



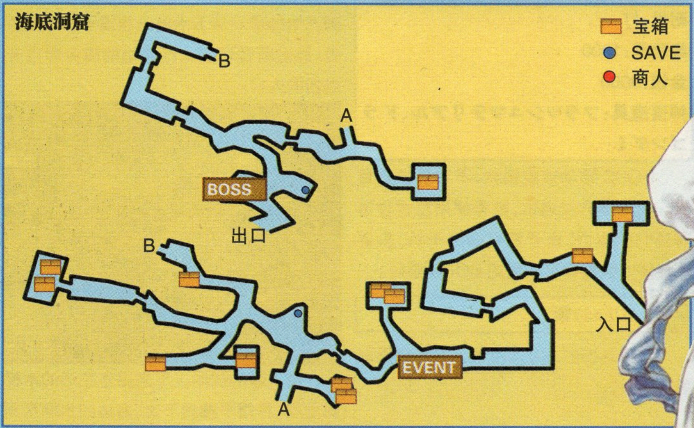


前进将木箱推到水槽内，跳过水车一直来到有两个鼓的房间。这里要完成迷你游戏，根据两个雕像的敲鼓动作模仿他们敲鼓，ジョニー按←键，スタン按○键。达成及格点数后进入里面的房间的水阀。



出门将水阀装在二层的开关上，木板就会浮上来，将箱子推过木板，推到两个平台的连接处。上到三层将右边的木箱推下，箱子破坏后可以得到另一个水阀（以后很多水阀都是这样获得）。将水阀装在西北方向的开关上，水面和木板再次上浮，这样就可以进入东南方向的门。

将木箱推下得到水阀，到下边将木箱推到直角的连接处。到该场景西北方的木箱推到木板上，进入右边的房间解有 BUG 的箱子迷题。





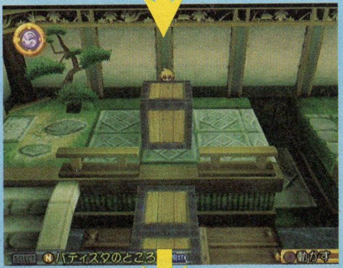
角色性格比较单纯，却是队伍的核心，空中连击时魔法无咏唱时间，火属性技能较多，近身格斗的角色。



↑推错顺序就会出现的情况，箱子会探出一半，无法完成迷题，此时要重新提档。









将上边的箱子推到木板上，到下边把两个箱子推到一起，让三个箱子成一条直线。然后跳过三个风车将另一个箱子推到三个箱子上，返回到阀门出提升水位，经过直角的通路再次来到推箱子的房间，将最上边的箱子拉到对面，然后推到两个平台的空隙中。



拿到新的水阀后继续前进，在水阀处提升水位，将木板上的木箱拉到平台上后再降低水位，然后将木箱推到下边的木板上，即可获得新的水阀。再次调整水位拿起水阀走人。在左边将新得到的水阀放到开关上，继续前进进行 BOSS 战。

BOSS パティスタ·ディエゴ

难度	HP	攻击	术攻	防御	术防
NORMAL	11540	250	240	450	430

耐性：打
经验值：1900
金钱：3000
掉落道具：フラッシュマテリアル、ドラゴングミ

BOSS 移动速度很快，不容易抓到目标。由于不方便连击，推荐使用热毒攻击消耗它的体力，由于没有杂兵干扰，只要注意体力恢复即可慢慢把 BOSS 杀死。

モリュウ领

剧情后回到モリュウ领，在港口乘船离开这里。



对金钱很执着的女孩，致力与照顾孤儿院的孩子们。使用回复晶术效果增加，也是小队中不可或缺的角色。

黑十字舰队の船

剧情后登上甲板进行 BOSS 战。

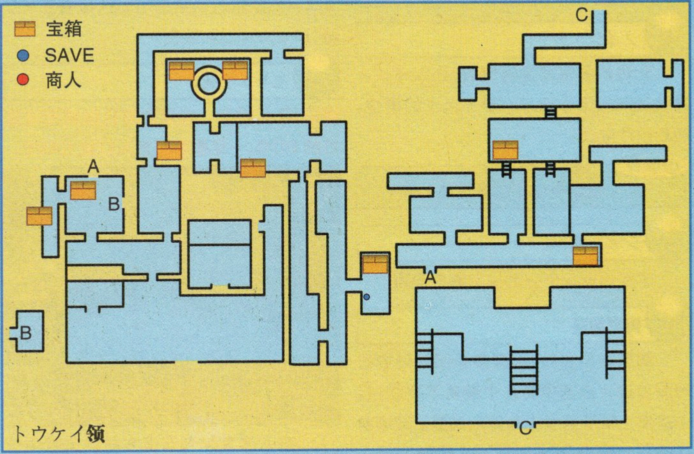


BOSS クラーケン

耐性：打、射、音、地、水、风、暗
弱点：斩、光
经验值：2200
掉落道具：エリクシール、オールディバイド

BOSS 基本都是水属性攻击，如果装上水属性攻击轻减的宝石，打起来就更容易些，BOSS 除了皮糙肉厚之外没有多大的难度。

トウケイ领



到达トウケイ领，打开桥上的开关，乘船进入迷宫。迷宫的大部分敌人的弱点都是音，可以将吟游诗人编入队伍中。进入北边的门来到庭外院子，一路收刮宝藏，到庭院中央打开龙雕像开关。水位下降后回到开始的房间从下水道走将箱子推到断桥处，经过断桥调查大厅北边的雕像即可开启新的入口。



进入新的房间，下来乘坐左边的水梯到上层。将箱子推到下边，右边的水梯房间水位下降，乘坐右边的水梯来到上边，将箱子按着图示方向推到下边，最后将箱子推到开关处，这样最上边的门就会打开。来到有 12 生肖的门的房间，按着鼠、牛、虎、兔、龙、蛇、马、羊、猴、鸡、狗、猪的顺序进门即可遇到 BOSS。

BOSS ティベリウス



难度	HP	攻击	术攻	防御	术防
NORMAL	16800	398	240	350	600

耐性：打、射、风、炎、水、光、暗
弱点：音
经验值：2800
掉落道具：エクシードマテリアル、バクチグミ

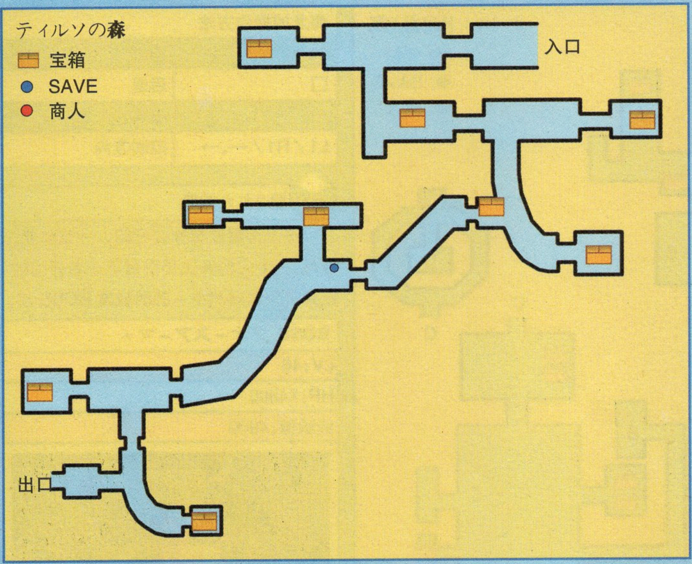
BOSS 有一定的难度，战斗前要做好准备。最好将ジョニ－编入队伍，使用ジョニ－的しびれルンバ 等音属性的技能连续攻击，有秘奥义要在 BOSS 的 HP 不足时使用，做到最后的一击必杀。战斗胜利后触发剧情，ジョニ－离开队伍，到港口和フェイト对话，乘船离开这里。

スノーフリア

到达这里自动触发剧情，出城后和反乱军士兵×4 战斗。胜利后ウッドロウ和チェルシ－加入队伍。出城向地图北端进发，中途要经过ティルソの森。

ティルソの森

进入森林后会有一段剧情，随后ソ－サラ－リング入手。使用方法是按□，可以发出火球，在森林里可以熔化雪球，以后还有别的解迷作用。这里的迷宫不难小心怪兽的催眠即可。



サイリルの街

出森林继续向北走来到サイリルの街。遇到ダリス后到街西边的玛丽的家(有绿色墙壁的房子)。随后众人出街前往首都。

首都ハイデルベルグ

由于有叛乱军,大家决定从隐藏通路进入宫殿,来到城东北的民家进入地下通路。

ハイデルベルグ地下通路



地下通路入口旁可以购买道具和补充料理,进入迷宫大厅后,这里的道路比较滑,要慢慢行动才能走过一些平台。对一层的开关发射火球,上边的断开的平台连接起来。走到上边对柱子上的开关发射火球,前边的断台连接起来。一直前进就能进入ハイデルベルグ城内部。

ハイデルベルグ城

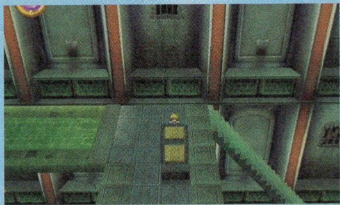
SAVE 点之后和ダリス进行 BOSS 战。

BOSS ダリス	
HP	22999
弱点	打、射、音
耐性	地、风、火、水、光、暗
经验值	4000
掉落道具	ブラストマテリアル、ブラストマテリアル

LV39 的 BOSS 没有什么太有针对性的打法,连续攻击很容易让 BOSS 处于爆发状态,记得降低 BOSS 的 BLAST 值,最好让玛丽顶在前面阻挡ダリス的攻击。观察其他伙伴的 HP 量,不足就尽快恢复。续足秘奥义就放吧。



战斗胜利后玛丽离开队伍,继续向北边行进,转动两个开关出现大门打开。进入大门后继续走来到有火光的地方,按着图中点亮火台(和之前遇到的火台的位置一样即可),前边封印解放进入新的场景。





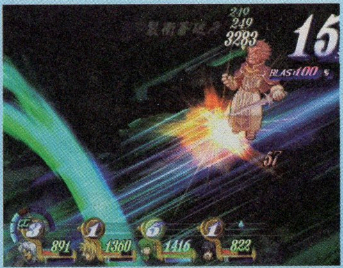
先将箱子推到洞里,到下边将箱子推到下降的平台上,回到顶层即可继续前进了。先发射火球熔化锁链上的冰块,这样电梯就恢复使用,到最上边调查运用浮动平台即可到最顶层,先在 SAVE 点存档。到最顶层进行 BOSS 战。

BOSS グレバム					
难度	HP	攻击	术攻	防御	术防
NORMAL	30000	280	250	600	600

弱点:地光

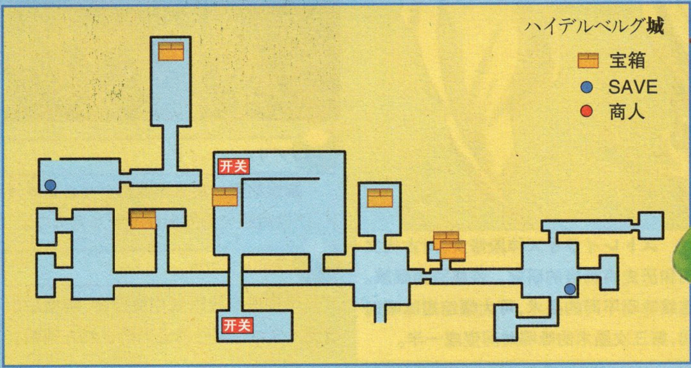
耐性:打、射、水、暗

经验值:5600



BOSS 召唤出了始祖龙,一定时间间隔内会全屏幕攻击消耗全队的体力。一定要时刻注意体力最少的魔法师的伤害情况,不要让她低于一半的 HP,否则容易被龙杀死。魔法以光属性魔法为主,主角等近战角色负责近身压制。只要注意龙的攻击,相比较之前的バティスタ打起来更容易。战斗胜利后第一部结束。





宿命传说 第二部

リーネの村

早晨被莉莉斯的必杀技叫醒后,斯坦到到パン屋前买东西触发剧情,随后返回屋子。フイリア来找斯坦告知有事发生,出发前从妹妹莉莉斯那里得到まんぼうの串焼き,出门从バッカス那里得到ディスカバリー图鉴和ダウンジングロッド。村子中还有一些道具这就不在介绍了。

ノイシュタッ

到港口准备出发,コングマン加入队伍。

スノーフリア

在这里玛丽加入队伍。出城向北边走到首都ハイデルベルグ。

首都ハイデルベルグ

进入王宫向西北方向走进入王座之间触发剧情,随后ウッドロウ和チェルシー加入队伍。出到首都东北角的港町。

港町スノーフリア

到港口乘船到クレスタの街。

クレスタの街

到村北的孤儿院遇到露蒂,剧情后露蒂加入。

首都ダリルシェイド

回到首都后直接到王宫和国王对话,剧情后后到港口乘船出发进入オベロン社秘密工场。



喜欢ウッドロウ的小罗莉,盼望自己早日成为成熟女性做ウッドロウ的王妃,她的弓技大多都可以在空中发动。

オベロン社秘密工场

第一部分

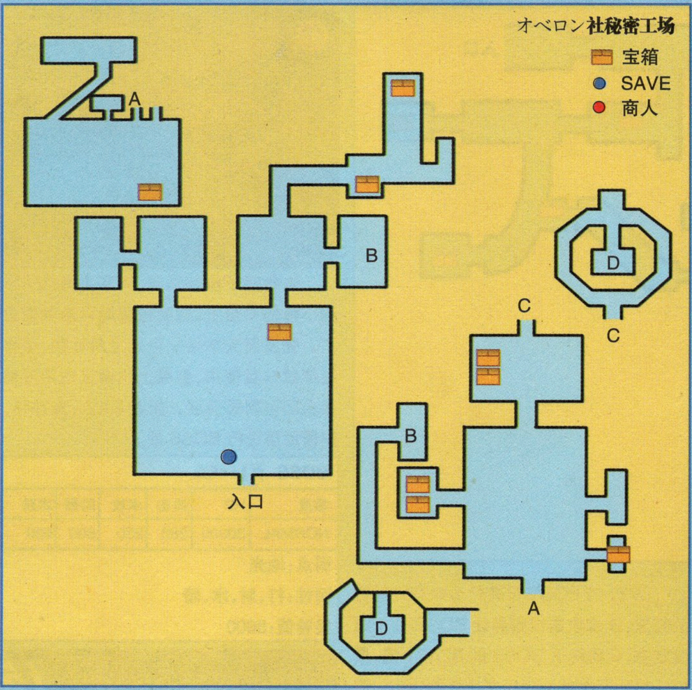


工厂有两种类型的怪兽，一种是以属性弱点的机械类怪兽，打击对它们效果不明显。另一种是属性全耐但害怕打击的生物，针对弱点干掉它们。前半段主要是利用开关移动平台达到打开大门的目的。难点在一处将南北移动的平台移动到最左边，左右移动的平台和它相邻的地方，然后用火球射向开关即可移动到对面。

第二部分



乘坐升降梯到下边来到新的房间，蓝色的通道可以来回走，而红色通道只能单向走。路线不是十分复杂，最后的一段路按着图示给出的路线前进即可。



第三部分

来到需要有“赤青紫黄橙”的地方输入密码：“12345”门就会打开。进入下水道前触发剧情，继续前进在深处遇到里昂。随后进行 BOSS 战。



BOSS リオン·マグナス

难度	HP	攻击	术攻	防御	术防
NORMAL	4520	280	280	200	250

耐性：斩、打、射、水、暗

经验值：8400

掉落道具：シールマテリアル、チェイサーマテリアル

第二次和里昂交手，他的实力依然不可小视。当他的 BLAST 值累积到 100% 时基本打不动他，而且在他体力变少的时候就会频繁使用秘奥义魔神炼狱杀。对里昂推荐主角多采用空牙升龙脚这样的空中连续技，另外要蓄积秘奥义槽，当里昂体力不多时直接发秘奥义干掉他。





ダリルシェイド

剧情动画过后来到首都ダリルシェイド，剧情后乘坐海龙前往ラディスロウ。

ラディスロウ

用传送点传送到中央控室，剧情后出ラディスロウ驾驶海龙到隐された神殿。

海龙的操作方法

○	前进
□	后退
×	降落
L1／R1／←、→	控制方向

隠された神殿

这个宫殿没有什么岔路，一直向北走即可。每个门的开关处要留下一名开门的。走到尽头拿到 Rキー的时触发 BOSS 战。

BOSS フォースアーマー

LV:46

HP:14800

经验值:4900



做为后期的杂兵，这个时候出现还是很有实力的。BOSS 没有弱点和耐性，招数攻击以物理性为主且伤害巨大，由于队伍人员强制编成，大都多是近战形角色。攻击的时候注意体力恢复即可。胜利后回到出口顺便回收下队友。

ラディスロウ

乘坐海龙回到ラディスロウ，来到控制室发生剧情，然后出门前去左边的房间找找露蒂。抱完露蒂后离开这里。按着计划逐个地点攻略。ラディスロウ左边的房间有传送点可以回到地下世界，可以通过这里购买道具和料理的补充。

イグナシー



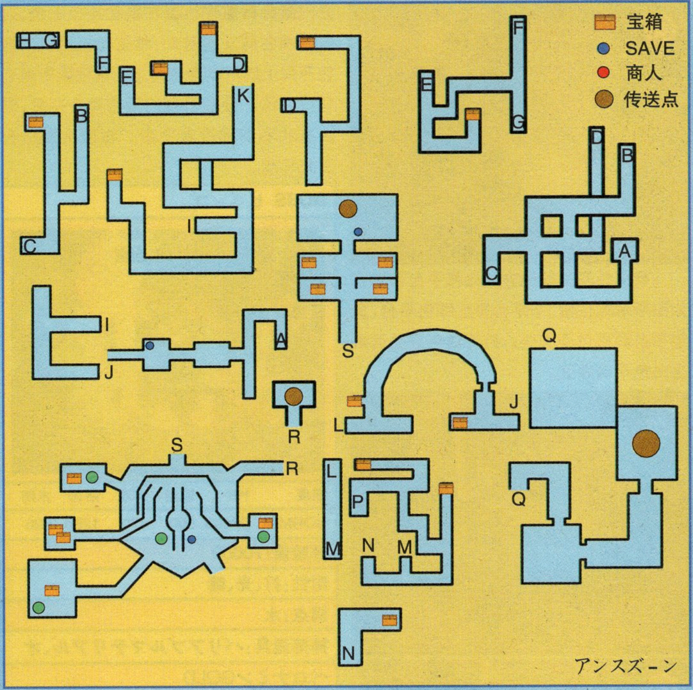
出ラディスロウ根据地图指示从天上界来到イグナシー，通过连续的传送点来到尽头遇到传送装置，利用传送装置传送到アンスズーン。

アンスズーン

进入这里开始房间一片黑暗，要启动能源装置才能照亮整个房间。首先要收集散落在各个角落的能量球体，只要调查移



ストレイライズ神殿修女，对古代文明和历史有相当的研究，性格较为腼腆。连续咏唱不同的晶术，可大幅缩短咏唱时间，第三次晶术的咏唱时间变成一半。



动的机器人即可获得，收集全6个能源球体后到最北端启动能源装置。可老鼠却拿走了一个能源球，离开该房间，向南走到大厅中央的原盘处。



老鼠就在中央原盘的地槽中转动，这里有两个老鼠洞，你一直追它是一辈子追不到的。先将它赶到一边最好是老鼠洞的北边，然后逆向回到平台上踩下开关，然后再下去抓老鼠，这样它就无路可逃了。得到最后一个能源球后将其放回能源装置中。这样アンスズーン最南端的大门就打开了，从这个门离开，在大地图上走就能到クラウディス。

クラウディス



这里的大部分敌人都是火属性弱点，刚好成为主角斯坦屠杀的对象。迷宫依然是由很多的传送点组成，碰到树枝会减少体力，这点不足畏惧，参考地图前进即可。来到尽头有球体的地方解迷：先到一层将有月亮图案的水晶球推进左边的洞里，心图案的水晶球放入南边，把太阳图案的放入右边的洞里。然后到二楼，将有星星图案的水晶球推进北边的洞里，到开关处发射火球转动转盘即可。随后进行BOSS战。

BOSS バルック
LV:50
HP:40000
耐性:斩、风、水、暗

小心麻痹和石化攻击，战斗前可以装备有抵抗这两种效果的宝石。只要后方的伙伴给予足够的支援打败这个BOSS难度不大。通过传送点回到出口处，随后返回到之前的アンスズーン。

ロディオ

这里的任务比较简单，只要将炸弹踢到石块上就会出现新的传送装置，离开这里来到天上界，向着下一个目标ヘルレイオス前进。

ヘルレイオス

这里的任务是要找到各种钥匙，这些钥匙可以迷宫中的宝箱中找到。

1 到入口右边的宝箱找到红色钥匙，回到入口打开红门。



2 到上图位置拿到青色钥匙，用青色钥匙和红色钥匙合成紫色钥匙。

3 到传送履带的地方射击出来的箱子可以得到黄色钥匙。

4 用黄色钥匙打开黄色开关，到传送履带的地方射击出来的箱子得到灰色钥匙。



5 到图示地点打开灰色开关，继续前进经过三个风扇的地方，在风扇不转的时候冲过去，尽头进行BOSS战。

BOSS イレーヌ					
难度	HP	攻击	术攻	防御	术防
NORMAL	3450	94	305	2000	800
耐性:全部					
经验值:31500					



BOSS是典型的魔法角色，但直接硬攻BOSS的本体伤害却非常少，要优先破坏空中的小型机体，小型机体是イレーヌ使用自己的体力召唤出来，所以只要尽力解决小机体后，最后再猛攻イレーヌ即可。BOSS战胜利后通过传送装置离开迷宫，返回ロディオ。

ロディオ

经过漫长的路程回到这里，通过这里回到イグナシー。

イグナシー

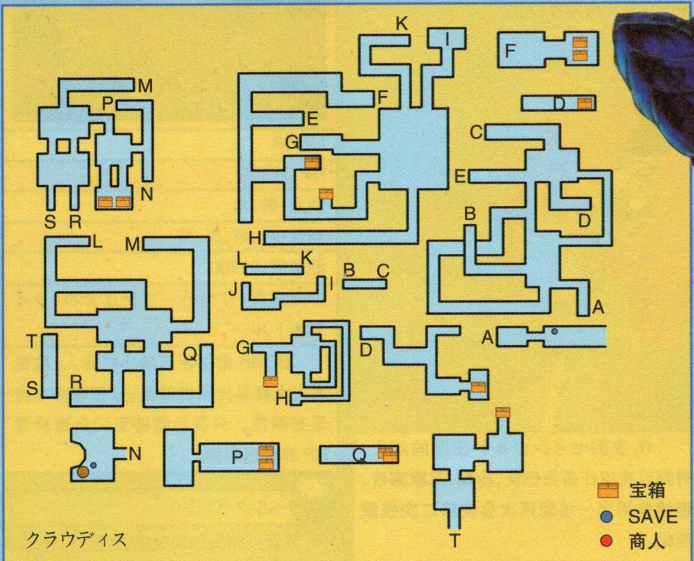
利用传送点来到迷宫的出口处，然后返回ラディスロウ。

ラディスロウ

在控制室发生剧情返回イグナシー。

イグナシー

来到传送装置处，从东北方向进入传送装置使屏障变成黄色，随后传送到シュサイア。





ウッドロウ

ファンダリア王国王位继承人，性格稳重。使用蓄力的弓技，另外还有不少风属性的技能。

シュサイア

这里可以无视其他敌人，直接干掉红色的机体即可出现新的通路，到达顶层后进入天上界。

ミックハイル

本迷宫要利用不同的颜色的平台的移动来到达指定地点，其中有颜色的开关可以控制相应颜色的平台移动。同一颜色的平台发生移动会影响到其他房间的相同颜色的平台。多利用不同颜色的开关，移动的平台直接要利用跳跃就能到达目标地点。有三个开关的地方是一个难点，这里具体讲述一下解谜方法。



1 先到下边将一层的平台推到画面的位置，左边的黄色平台在南边，中间的蓝色平台在南边，右边的黄色平台在北边。



2 到二层南边蓝色的平台移动右边，乘坐紫色的平台到北边。踩着紫色的平台到右边，再踩着红色的平台回来。乘黄色平台到左边。



3 回到一层，将一层的蓝色平台移到南边。乘坐黄色平台回到二层。



4 乘坐蓝色到右边，再乘坐红色平台到右边，乘坐两次紫色平台到东北方向的平台。



乘坐绿色平台移动到南边，利用绿色传送点离开。继续前进，需要从移动的平台跳到正确的路线，多试几次即可。随后几次利用传送点打开红色开关、紫色开关、绿色开关即可。



有白色开关的地方，先将平台移动到如图所示的位置，下平台乘坐绿色平台、蓝色平台到白色开关处。打开白色开关后乘坐白色平台离开。





来到最后的房间，分别按着上图提示推弹射器。第一次打开开关返回，第二次弹到入口（弹到其他的位置可以得到宝箱）。

BOSS レンブラント



LV:58

HP:77999

弱点：射、水

耐性：打、风、光、暗

经验值:52500

掉落道具：リカバ－マテリアル、ライフボトル

BOSS会不断召唤小机器人，攻击方式大都是光属性效果，好在露蒂本身是光耐性，只要让露蒂专门负责补充HP和复活同伴。

ベルクラント

只要一路向塔顶前进。经过红色的激光门就会有监视机器在跟在主角上边，过段时间会向发射激光，将监视机器引到黄色开关上就可以继续前进。最顶端有两个飞行物体，分别引它们射击两个开关，其实躲和不躲都没有关系。在最上层进行BOSS战。

BOSS ヒューゴ



难度	HP	攻击	术攻	防御	术防
NORMAL	97853	500	470	1280	820

经验值:70000

耐性：打、光、暗

弱点：水

掉落道具：バリアブルマテリアル、オベロナミンGOLD

BOSS的攻击以光、暗两种属性偏多，在他咏唱魔法的时候尽量冲到面前将其打断，ヒューゴ一旦发出魔法伤害不小，一旦角色战斗不能就立刻用道具复活。平时在攻击的时候时刻注意体力的恢复。另外战斗中连击BOSS很容易让其BLAST值达到100%，尽量避免这样的情况发生，BOSS体力减少的时候会发动周身光束的技能无法近战。总之是一场很艰苦的战斗，打不够过就练练级。战斗胜利后和最终BOSS第一次交手，剧情战必败。



ダリルシェイド

剧情后ジョニ－加入队伍，离开这里前往クレスタの街。

クレスタの街

到街北孤儿院进行BOSS战后返回王都。没有难点，为主角们提供经验值的。

首都ダリルシェイド





16岁的セインガルド王国的剑士，时刻以完成任务为己任，冷酷、沉默寡言。连续使用同一技能两次会使第二次技能变化。

回到首都进行两场杂兵战。剧情后到宿屋触发剧情，随后进入王宫入口左边和博士交谈。到王宫的接见之间发生剧情。离开首都乘坐门口的飞龙到地图上指示地点ソーディアン研究所。

后拿到ベルセリウム自动离开这里。

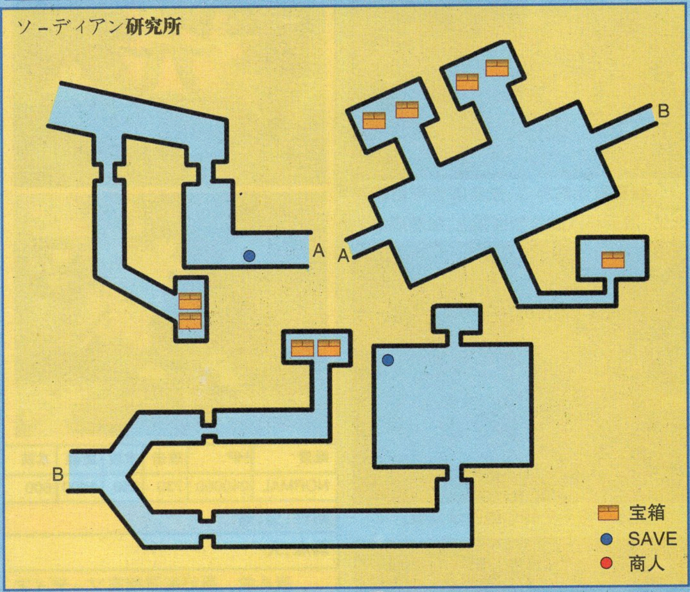
飞行龙

来到飞行龙处触发剧情。

首都ダリルシェイド

回到首都在博士的研究所门口自动发生剧情。

ソーディアン研究所





这里只需要向发光的开关发射火球就能调整平台，一直走到尽头有很多水晶的地方。按着图示转动水晶，最后进入最北端的传送点。剧情后调查传送装置，选择第一项后进行试炼。和ディムロス战斗。

BOSS ディムロス	
LV	64
HP	9562
经验值	180000

注意体力恢复，秘奥义槽累积到三层后发动LV3秘奥义搞定。胜利后离开研究所。

ジャンクランド

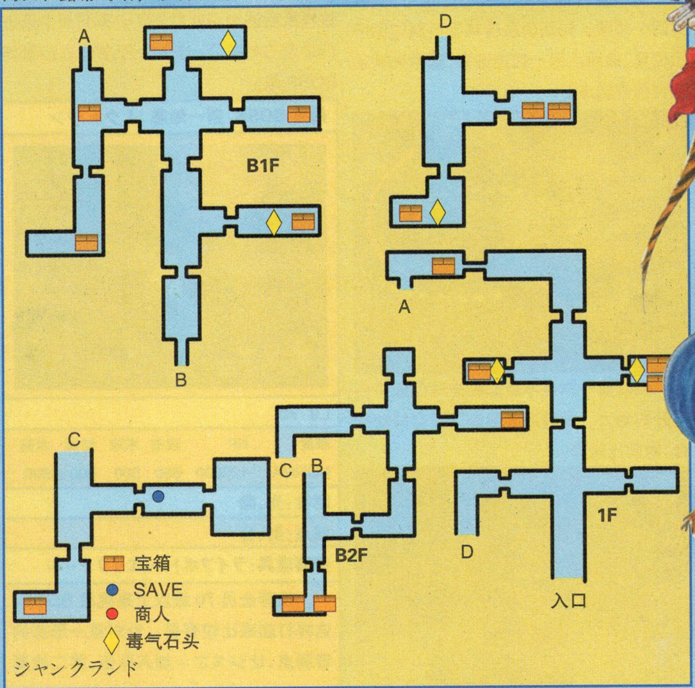
乘坐飞龙到达地图西北方向的ジャンクランド，剧情后在道具屋先买15个中和剂，然后进入洞窟。这里的时时刻刻都有毒气，中和剂可以用来解毒。要到各处破坏有毒气的石块，继续前进来到地下2F的时候会无路可走，这时回到入口到B1F破坏最后一个毒气石块，随后再进入B2F就可前进了。到最底层进行杂兵战。胜利

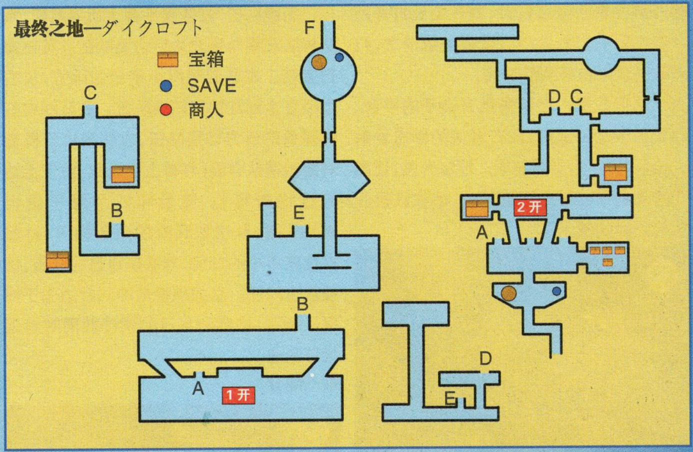
收集透镜

到ノイシュタット、ハイデルベルグ、カルビオラ、トウケイ领收集透镜，只要进入城市就会发生剧情。

首都ダリルシェイド

收集完所有透镜后来到研究所触发情节，随后到宿屋睡觉。醒来后到里昂家门口和露蒂对话，最后到酒场触发情节。





第二天到研究所发生剧情，离开城市后到飞行龙冲入天上界。

最终之地—ダイクロフト

第一部分



这里分为镜子内部和外部两个世界，外部世界无法打开的门需要从镜子内部世界打开。外部世界无法走过的栅栏在内部世界就可经过。多参考一下地图，有些门在墙壁侧比较隐蔽。

第二部分

先调整开关让移动平台到有降落台的路口，然后从右边走经过平台回到入口踩下开关，再次调整开关地图北边走，在镜子中会遇到自己控制的角色，灭之继续前进。到有两个传送点的地方要分成两个小队，玩家任意组合。

分支之后

左边的小队，到推镜子的地方的下边切换队伍。右边小队在分插处向走，打开红





毫无拘束的游吟诗人，唯一有音属性技能的角色，有着提升同伴能力，增加CC值的多种辅助效果。

桥开关。左队经过红桥，到开关处打开两个蓝桥开关。右队经过蓝桥继续前进，打开开关让平台移到最右端。

切换队伍，左队来到有镜子的平台。继续前进来到上层，向有箭头的标志发射火焰，平台移动到最左端。控制开关，让南北移动的平台移动到连接处，站在红桥开关处更换队伍。



右队经过横台，踩在蓝色开关处，切换队伍。左队先将南北移动的开关移动到最南端，经过蓝桥到开关处调整平台让其和南北移动的平台连接。来到上层来到南北移动的平台发射火球，平台移动到北边切换队伍。右队到两个镜子右边的开关处，切换队伍，左队站在移动平台上切换队伍，右队将队友移动到右边。





和ルーティ一起的女性，喜欢料理和可爱的东西。手持斧子的玛丽有最实用的钢体时间的技能，前沿的近战主力。

切换队伍，左队在平台上切换队伍，右队将队友移动到北边后切换队伍。可以拿到宝箱。左队回到两个平台的地方，从右边径直走到红桥前切换队伍。右队踩在红桥开关的地方切换队伍，左队经过红桥到对面后两队合流(红桥上会遇敌，重复上边的过程即可)。随后和四个影子进行BOSS战，队伍和玩家的角色相同，打起来也有不小的难度，既然是自己的队伍，优缺点也知道。总的来说是冲到后边先干掉魔法角色，然后和自己的伙伴共同对付近战形角色。

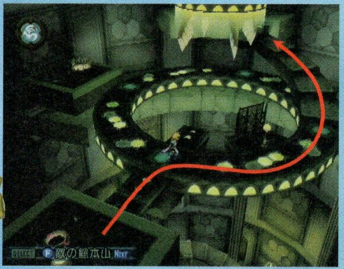
第三部分



外边的通道很长很长，这也是最后的部分了，读者们一定要坚持坚持。来到升起的平台处，要向平台外圈的光丘发射火球才能保证平台的动力。



继续前进到一个4层的塔楼中，要收集四个印版，先到顶层转动平台到如图所示位置，然后从另一边绕进来，到中央转动平台到传送点。



和以前一样要不断点亮光球保证平台上升的动力。中途还需要跳下平台转动平台，时间比较紧。



到最上边后，到有滚轮的那层转动中央的开关，到各个传送点处收集印版，收集四个印版后到最下层把四个印版放在平台圆盘中。



到有激光的那层，先将圆镜平台转到北边，然后将水晶推到远镜上，如图所示。



到该层将平台转动到图示位置。



将圆镜平台转到北边，如图所示。随后光线会通过透镜直接射到印版的放置处，这样最后的大门就打开了。来到最下层进门之前SAVE下，进入大厅准备进行最终BOSS战。

最终BOSS 第一形态 ミクトラン



LV 70

难度	HP	攻击	术攻	防御	术防
NORMAL	120000	660	500	900	800

耐性:光、暗

弱点:射、音

掉落道具:ライフボトル、エリクシール

推荐全员70级以上来挑战BOSS，这样打起来比较容易，针对第一形态的音弱点，让ジョニ－加入队伍，第二战要更换队伍角色，因此不用担心。第一形态只是血多一些，真正的考验在第二形态。

第二形态 ミクトランイグゼシブ





难度	HP	攻击	术攻	防御	术防
NORMAL	240000	730	650	1000	600

耐性:光、暗

弱点:火

战斗前，最好配置拥有ソ－ディアンマスタ－的四人，当然也不是必须这样配置。但由于BOSS的弱点为火属性，因此主角斯坦必须编入，不过不用主角的玩家也很少，其次战斗会很艰苦，因此露蒂的全体恢复魔法必须使用，所以露蒂必须带上，战斗前，将芙莉雅的光暗属性魔法全部关闭，只开停止魔法和火属性魔法，小魔法不要关，这样不利用她魔法联携。另一个角色玩家随意。

斯坦主要用虎牙破斩、狮吼爆炎阵的联携压制BOSS。将露蒂的恢复魔法设置在L2或R2的快捷键上不断让她恢复体力，角色尽量不要站在一起，防止BOSS一同秒杀，救人时要先救露蒂。BOSS有招地面发刀光的招数十分的讨厌，要多防御，另外战斗中要立刻使用道具防止异常状态。当BOSSHP不足时会疯狂攻击，此时斯坦的秘奥义已经全满，可以不断按L2键盘格挡，最后看准实际发动秘奥义一击必杀最终BOSS。



传说补完计划

读者们,又从 MGS 那边抢到了两页,加上美编土星男疯狂压缩版面,还能再放三页的补完资料。废话不多说了,梵天就不浪费版面了,资料献上。

SELECT 键换人

在菜单中对对应角色按 SELECT 键,菜单的前面会有红色小球,这样在地图上行走的就会换成你要用的角色。

ディフィニットストライク战记

根据图鉴上给出的特技顺序攻击敌人,就能达成战记要求。

二周目继承要素

1 继承游戏时间、技能、料理使用次数

2 图鉴资料、ディフィニット战记、マニュアルの书

3 继承 WEB 联动内容、换装人偶

可选择继承的内容

チェインキャパ扩张	根据难度上升角色的 CC 值
移动制限解除	和移动相关的 CC 消费变成 0
のけぞり重力低下	敌人处于失重状态容易浮空,对空中连击有效果
一人パーティモード	只让第一位角色出战时 CC 加倍
セレクターモード	可 SELECT 切换用角色
サバイバルモード	受伤害变为原来 1/40,HP 最大值会减少

2 周目 EVIL 难度出现

敌人的体力和攻击力增强,针对弱点和会心一击的伤害是 3 倍，经验值奖励值上，敌人的 BLAST 值上升。

3 周目 CHAOS 难度出现

敌人的体力和攻击力增强,针对弱点和会心一击的伤害是 4 倍，经验值奖励值上，敌人的 BLAST 值上升。

迷你游戏

ウイアードショット 弓箭小游戏



第二部チエルシ—返回队伍后,到ノイシュタット的斗技场和柜台小姐左边的技术者对话,即可进行弓箭小游戏。操作方法很简单,L3 控制方向,○键射击。按住蓄力时间越长发射的弓就越多。弓箭不要乱射,连击数越高得分越多。得到 C 评价以上即可获得チエルシ—的称号“猿号拥柱”。连续练击 200HIT 以上就会遇到隐藏 BOSS 筋肉男。评价高还能获得大量回复道具和大量的种子。

陛下の太鼓 – 太古达人迷你版

ラディスロウ浮起后,完成前往弓箭小游戏后再来到ノイシュタット的斗技场和和柜台小姐左边的技术者对话就会多出这个游戏。完成最初的两个曲子达成“陛下ご满悦”的评价后就能获得スタン的称号“スタドン”、ジョニ—的“ジョニカツ”。モ—ド变更可以更改难度,一共有三种难度:简单、普通、困难。达成陛下ご满悦评价后歌曲名字后边有★,达成该评价后才有新曲。



操作方法

红圈	○、←	大蓝圈	R1+L1
蓝圈	L1、R1	黄色	连打
大红圈	←+○		

赛跑游戏



ノイシュタット和水池子边的小男孩对话,然后按着画面提示的箭头方向前进。先到终点即可获得胜利。第二部在和小男孩对话进行二周目战,这次赛跑他的速度会越来越快,中途有失误重新开始吧。第一战胜利后会有称号。

コングマン演剧

コングマン带上トップレス的称号到卖冰激凌南边的场景,触发剧情随后回到斗技场门口演剧依次按下△→○→△→×→□后完成,获得“☆スタ–☆”的称号。

抓鸟—王牌空战迷你版



到ダリルシェイド城的レイノルズの研究室和屋子内的研究者对话,随后驾驶飞龙到天空中抓大鸟。当离大鸟近的时候会出现锁定的目标,一只跟着它当大鸟的身上出现 LOCK ON 的字样就可以获得羽毛,一共有 52 根羽毛。鸟比较集中的地方是リ–ネ北的群岛和地图右下的群岛。抓到一定数量可以和研究者对话获取奖品。

数量	奖品名称
20 羽	ゲインマテリアル
30 羽	テンションマテリアル
40 羽	ラピッドマテリアル
50 羽	ゼクシ–ドマテリアル
52 羽	バリアブルマテリアル

踢石头小游戏



经过ダリルシェイド之后,和街中的少年少女对话,有石蹴字样就可以进行踢石头的小游戏了。根据要求在限定时间内把石头踢到目的地,或者在限制次数内踢到目的地。达成目标会获得奖励。

交易任务

和交易商人对话，要完成他提出的任务,带着商品到指定的城市和交易商人对话完成任务的同时还可以获得奖励道具或金钱,后期就没有什么用了。

商人名称	所在城镇	具体位置
ジェネラ	国境の街ジェノス	宿屋内
ハネウエル	ハ–メンツの村	武器屋下
シティ	首都ダリルシェイド	酒场
アメクス	アルメイダの村	村长家门口附近
タピラ	港町チェリク	オベロン社门前
アルコア	首都カルビオラ	酒场
ジョンソン	ジャンクランド	道具屋附近
ファイザ	ノイシュタット	道具屋附近
フイリップ	リ–ネの村	进村就能看到
エクソン	シデン领	港口
モルガン	モリュウ领	武器屋附近
アイビ–	トウケイ领	入口附近
パッカ–ド	サイリル	武器屋附近
メルク	ハイデルベルク	城门前
デュポン	クレスタ	入口右边
デポ	ねこにん基地	入口右边

斗技场

一共分为 5 个级别,每次只能选择一名角色参加战斗,斗技场就是不断出各种杂兵,但出现的速度非常的快,而且携带的道具有限,因此要为持久战做准备，有击倒敌人回复 HP 的特殊效果的装备一定要优先使用,好在战斗途中可以随时更换装备。斗技场和莉莉丝的获得方法相关。胜利后可以得到奖品、金钱、经验值,还可以获得一些称号。

级别	初次奖品	之后的奖品
LV1	フライベルト、ストリクトマテリアル	ドルゲニアのたね×3
LV2	バンタムベルト、アブソ–ブマテリアル	ペンペンのたね×3
LV3	ライトベルト、バトルガントレット	オリオラのたね×2
LV4	ミドルベルト、豪杰バンダナ	チャラックのたね×2
LV5	ヘビ–ベルト、ハイパ–ガントレット	おうごんのたね

隐藏同伴莉莉丝(リリス)加入方法

1 条件可以使用海龙后到地图南边ノイシュタット中的斗技场完成的 LV1–LV3 的战斗。第三场胜利后和コングマン对战。属性攻击都是他的弱点,多注意防御,等到奥义槽满时直接发动秘奥义干掉他。



BOSS コングマン	
HP	3290
弱点	音、地、风、火、水、光、暗
耐性	斩、打、射

2 胜利后 LV4 的战斗名称变成??? ,此时无法选择这个级别的战斗，这时要回到リ–ネ村和莉莉丝对话。然后回到斗技场选择第 4 场战斗。第四场战斗有一定的难度。

リリス技能

アクアスマイト、まんぼう战吼、死者の目觉め、リリスラッシュ、ステイクフレア、キックラック、タ–ンオ–バ–

秘奥义

サンダ–ソ–ド







天天把斗技场冠军挂在嘴边的筋肉男，体力和普通攻击和防御力都成长的极快,典型的肉盾性角色。大部分技能都可以对空。

3 胜利后コングマン再次乱入,不过直接败在了莉莉丝的手下,下边要做的是挑战莉莉丝。第一次挑战莉莉丝,她的能力极强,回避率高不说,那招“死者の目覚め”几乎无法近身,千万不能发秘奥义否则直接被她的秘奥义反击,趁她攻击的缝隙连续发魔神双破斩。

如果第一次失败没有关系,再次和斗技场的柜台小姐对话就会直接和莉莉丝战斗,第二战就没有第一战那么困难了。

战斗胜利后,获得“斗技场霸者”的称号,此后莉莉丝就可以正式加入了。

挂机杀手——巴鲁巴特斯



玩过传说的朋友都知道所谓的传说挂机大法,用皮套套住 L3 和 R3,将操作模式改成全自动。主角只会在大地图上原地转圈,这样就会不断的遇敌。自动战斗对付大地图上的敌人绰绰有余,如果挂机一个晚上级别和金钱都会提高不少。

但是, NAMCO 为了防止玩家采用这种方式升级,让巴鲁巴特斯担当了挂机杀手的角色,当你采取上述方法练级 20 分钟内必然会遇到巴鲁巴特斯,NORMAL 难度体力为 24 万,对我方角色基本上一击必杀。想要和他决一死战的朋友们请参照隐藏迷宫的讲解,我们会在那里和他做个了断。

官网联动内容

http://www.to-destiny.jp/



和旅人の小屋的コミュニ爷对话可以获得ID(ノイシュタット西北),可以到官网玩小游戏,换取密码后可以在网站获得壁纸。最重要的是可以获得男主角斯坦的特技“烈震天冲”和“冰月翔闪”。其中冰月翔闪是通过玩リリス的送鸡蛋的游戏获得。将获得密码记下来,回到小屋和コミュニ爷对话将密码输入,即可获得技能。

分支事件大集合

沉没船之挑战



战胜リリス后得到“斗技场霸者”称号,让斯坦带上这个称号,到ノイシュタット街的港口和船员对话发生剧情。离开ノイシュタット街到海边乘坐海龙在附近海域逛几圈就能遇到沉没船,和之前的海贼船一样,里边有复活全满的道具。到尽头和 BOSS 章鱼战斗。胜利后会得到料理“海鲜井”。

BOSS テンタクル
LV70
HP:200000
弱点:地、光
耐性:打、射、音、火、水
经验值:100000

温泉事件大集合

到スノ-フリア城内左边的温泉自动触发剧情,美女争与帅哥入浴之后离开スノ-フリア城再次来到温泉会触发第二段剧情

美女争与帅哥入浴

众人前往温泉,刚进门听到背后一阵女孩子的尖叫。

女性观光客 1:帅哥呀呀~~真想和你一起入浴呀呀~~

另一名穿浴衣的女性:我也要和帅哥一起洗哦~

女生的目标聚焦在ウッドロウ的身上。此时的ウッドロウ脸红不知所措。

チェルシ-生气的说道:“你们给我等一下,你们知道他是谁吗?”

“难道你们是兄妹关系吗?”

“兄妹?”14 岁的小罗莉チェルシ-差点气过去:“他是ファンダリア王国之王ウッドロウ,我是她的妻子王妃!”

ウッドロウ:……

女性温泉的禁忌对话



露蒂:“玛丽你到底平时吃的是什么呀!这样的弹性,实在是太棒了呀。”

玛丽:“我……我这是家族遗传吧……”

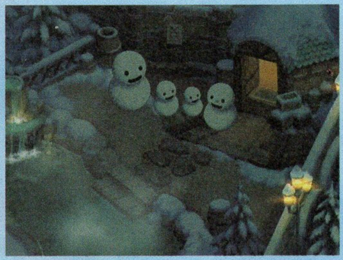
露蒂:“嗯嗯…可是我的……真嫉妒啊,但是果然是切露西的最小呀!”

切露西:“干嘛这么说啊~人家还是成长期啊。哼哼,露蒂 14 岁的时候有多大呢。”

露蒂:“还没有看过芙莉雅的呢,芙莉雅哪里跑!!”

芙莉雅:“请不要这样,牙灭爹~~~~”

男性温泉的禁忌对话(略)



同样也是比大小,都是男淫,有什么好比的,梵天在这里就按下不表了。当然几个女性角色在隔壁听的可是满脸通红啊,至于到底比什么请看图。

ねこにん基地(称号收集相关)



乘坐飞行龙到天上界北边图示位置,进入猫人基地,遇到可爱的猫人随后触发剧情,随后玛丽穿下猫装,玛丽不但喜欢可爱的东西,而且是个猫控。这里可以观看以前的小事件和 CG。

60 个ディスカバリ-探索物大收集(称号事件相关)



首先要有自由称号,自由称号的入手方法是:第二部,ル-ティ汇合后到ダリルシェイド的セインガルド城和地下牢的男子对话。带上自由称号和各地的宿屋的老人和保镖对话,随后ディスカバリ-图鉴上就会有位置提示,最好等后期有飞龙找可以大大缩短时间,锁定地点后按 R2 就会出现探索物的方向,当箭头变成红色,接触到就可以发现探索物,收集全部 60 个探索物入手得到共通称号“ディスカバリ-称号”。

ドッペルゲンガ-事件(称号事件相关)

完成该事件即可以获得称号还可以获得一些道具。先到国境之街ジェノス的酒场和男子对话随后事件开始触发。在菜单中按 SELECT 键将ウッドロウ调成领队角色随后到各地触发一系列的剧情,每次对话后ウッドロウ的头上就会有问号,全部对话完成后得到ウッドロウ称号“ドッペルゲンガ-”。

编号	地点	人物	对话内容	道具
1	ハ-メンツの村	武器屋南边的男子	ウッドロウより暗い感じ	-
2	ハ-メンツの村	武器屋南边房间内的母亲	早く见つかるといいわね	グリュ-ンリキッド×3
3	首都ダリルシェイド	道具屋和装饰屋右边房间的男子	クレアなんて子はいないってば	ロ-トリキッド×3
4	首都ダリルシェイド	ヒュ-ゴ邸左边场景的蓝发女性	赤い发の可爱い男の子は?	-
5	アルメイダの村	武器屋前女性	この暗の毛むくじゃらの大きなおじさんは一绪じゃないの?	ゲルプリキッド×3
6	アルメイダの村	村子里西边民家书柜前的女性	三つ编みお止めたの?	-
7	クレスタの街	入口的马尾辫的女性	今日は占いの人、はいないの?	ヴィオレットリキッド×3
8	クレスタの街	武器屋左边的青年	あんたの名前は……	-
9	ノイシュタットの街	宿屋前的女性	あの元气な人のお□さんは见つかったの?	ブラオリキド×3
10	ノイシュタットの街	斗技场前的黑衣男子	あの若い女医……	-

クラトス称号相关的问答事件

フィリア的“远祖杂学王”和ウッドロウ的“本家杂学王”的称号入手后(入手方法见全称号入手方法一览),让两个带上称号到ハ-メンツ村村北的两层建筑的门口和クラトス对话进行问答挑战,全部答对问题获得称号

全称号入手方法

スタン

称号	获得方法
飞行龙密航者	初期拥有
田舍の正直者	ダリルシェイド的装饰屋前和男子对话选第一项
妙剑の使い手	ノイシュタット街道喷水池旁的小男孩对话选第二项
リ-ネの青年	第二部フィリア来リ-ネ村后和村长女儿对话
优しい嘘つき	第二部后 ダイルシェイドの民家中有小孩的妈妈对话触发剧情后和露蒂的称号一起入手
斗技场霸者	斗技场打败リリス
真正マスタ-	スタン带上妙剑の使い手称号和ストレイライズ神殿圣堂的アイルツ对话后入手
运命の子	"第二部,到リ-ネの村コングマン带上称号爱に生きる男リリス带上炎ガ-ル习得后和バッカス对话"
リリスの兄	第二部,海底洞窟完成后,ト-ンの山小屋 チエルシ-带上称号“大人に憧れる少女”与アルバ对话
少年探侦	第二部,スタン带上リ-ネの青年的称号到リ-ネの村与ト-マス对话
名探侦!	第二部,モリュウの武器屋邻家的女性对话
スタドン	第二部外壳完成后,在ノイシュタットの斗技场玩太古获得陛下满悦的评价

ル-テイ

称号	获得方法
レンズハンタ-	初期
强欲の魔女	セインガルド城前的士兵对话,选择第一项
すっきりお姉さん	海底洞窟完成后、和シデン领的女性对话选择第一项
元レンズハンタ-	第二部后和クレスタの街的孤儿院的修女对话选择第二项

孤儿园の长女	"第二部 经过海底洞窟后，フィリア带上A级エ－ジェント的称号到クレスタ町长的家的前的修女对话，到宿屋前右边的草丛中找到小孩。"
インビジブルハンド	"第二部完成后，スタン带着"优しい嘘つき"的称号到ダリルシェイド的レンズ屋对话得到"
ガルド乙女	第二部，ル－ティ带上すっきりお姉さん的称号到孤儿院和深处的修女对话
现实主义者	第二部后 ダイルシェイド的民家中有小孩的妈妈对话触发剧情后和斯坦的称号一起入手
素直な女の子	第二部外壳完成后，ル－ティ带上现实主义者的称号到ダリルシェイド和酒场的主人对话
母似	マリ－带上家庭料理人的称号，ル－ティ带上すっきりお□さん的称号，到ダリルシェイド的ヒュ－ゴ邸内上层房屋，按SELECT键换マリ－女仆对话，随后出房间，在换成ル－ティ和女仆对话
エヴァ－ティ－ン	"第二部ル－ティ带着孤儿园の长女的称号到クレスタ和修女对话"
ギャンブル－ティ	"第二部，ハイデルベルグ宿屋睡觉后发生情节后入手"

フイリア

称号	获得方法
ストレイライズ神官	初期
觉悟のまなざし	和ノイシュタットの街的道具屋前的老太太对话，选择第二项
乙女のまなざし	第二部以后フィリア带上觉悟のまなざし的称号和ノイシュタットの街的道具屋前的老太太对话，选择第二项
バ－ドアウトケ－ジ	カルビオラ市长的房间法神剧情，随后前往チェリクオベロン社触发剧情，再返回カルビオラ市长的房间获得
ボムアルケミスト	第二部完成海底洞窟后，来到クレスタの广场和带着小狗的女性对话获得
A级エ－ジェント	第二部フィリア带上觉悟のまなざし的称号到ストレイライズ神殿和圣堂的人对话
神の妻	第二部フィリア带上乙女のまなざし的称号到ストレイライズ神殿和アイルツ对话
やきもっちん	第二部フィリア带上带上乙女のまなざし的称号 ノイシュタットの大路和男性对话获得
元祖杂学王	第二部和ル－ティ合流后和ハ－メンツウォルト邸前的少年对话

マリ－

称号	获得方法
记忆のない女战士	初期拥有
家庭料理人	第一部到ダリルシェイド广场之后，到セインガルド城的食堂取得
元义勇军メンバ－	サイリルの街マリ－家前边的人对话，第二部也能获得
ダリスの妻	第二部，到スノ－フリア和广场的老太太对话选择第二项
ねこバ－ニン	到ねこにん基地自动入手
奥祥ネットワ－カ－	第二部，マリ－带上ダリスの妻的称号到ダリルシェイド宿屋和三人组对话，但入手时间限制目前不明
ブレイカ－	到ダリルシェイド在だじゃれ爷那里获得

ウッドロウ

称号	获得方法
弓剑战士	初期获得
イザ－クの息子	在サイリル，マリ－找回记忆后，和玛丽家门口的少年对话选择第二项获得
ファンダリア王	第二部，在ハイデルベルグ和宿屋第二层的女性对话，选择第一项后获得"
ロイヤルオ－ラ	第二部，带上ウッドロウ的イザ－クの息子的称号到ダリルシェイド到武器店前的人对话后获得
ドッペルゲンガ－	野菜武器事件入手
兄きぶん	第二部，海底洞窟之后，チェルシ－带上"大人に憧れる少女"的称号到ト－ンの山小屋和アルバ对话发生事件，和スタンの称号同时入手
本家杂学王	第二部 ル－ティ合流后和ハ－メンツウォルト邸前的少年对话

チェルシ－

称号	获得方法
小弓ガ－ル	初期
こどな	第二部和ハイデルベルク入口附件的小孩对话选择第一项
美人薄命	到スノ－フリア和屋子内的男性对话选择第二项
大人に憧れる少女	当ラディスロウ上浮后，在ラディスロウ入口的小房间发生剧情后入手
天真澜漫	在スノ－フ－リア的温泉前发生事件后入手
女优の扳面	到和チェルシ－初次相遇的木头前发事件后入手
猿号拥桂	完成ノイシュタット斗技场的迷你小游戏



コングマン

称号	获得方法
チャンピオン	初期
トップレスマン	第二部和スノ－フリア入口的女性对话选择第二项
街のヒ－ロ－	第二部和港厅ノイシュタット街上的少年附近的老爷爷对话
铁拳王	第二部和ノイシュタット道具屋前的小孩对话
爱に生きる男	到ノイシュタット斗技场和ナ－ス对话
☆スタ－☆	"第二部コングマン带上トップレスマン的称号到ノイシュタット和卖冰激凌的屋子附近的男子对话"
神に战いを挑む男	第二部，ル－ティ合流前和ストレイライズ神殿的アイルツ对话取得

ジョニ－

称号	获得方法
道化のジョニ－	初期
シデン家の末っ子	モリュウの街の屋顶上的男子对选择第二项
ロイヤルピエロ	"第二部和ダリルシェイド港口的将将军对话"
封印男	第二部和シデン屋子前的女性对话，选择第二项
音游乐人	第二部，要到一连串的地方触发情节：依次是ジョニ－の部屋、和シデンジョニ－的母亲对话、シデン港的少年对话、モリュウ船场的男子对话、トウケイ的老人、最后回到シデンジョニ－部屋
ジョニカツ	第二部，到ノイシュタット斗技场玩太古游戏得到陛下满悦评价

リリス

称号	获得方法
スタンの妹	初期称号
炎ガ－ル	第二部，海底洞窟完成后，ト－ンの山小屋 チェルシ－带上称号"大人に憧れる少女"与アルバ对话
ドラゴンフォスタ－	第二部，海底洞窟完成后，チェルシ－带上猿号拥桂的称号和ト－マス对话获得

リオン

称号	获得方法
王国客员剑士	初期
スウィ－トボ－イ	ノイシュタットの街和公园的男子对话得到
ダッシュナイト	共通称号ダッシュシリ－ズ
セインガルドの□薇	在スノ－フリア时ウッドロウ和チェルシ－加入队伍后，和入口的女性对话

共通称号

称号	获得方法
ダッシュシリ－ズ称号	在ノイシュタットの街和泉水池南边的小孩子赛跑胜利后获得
ディスカバリ－称号	见分支事件中的ディスカバリ－收集的详细说明
クイズ称号	见分支事件中的问答事件的详细说明
自由称号	第二部，ル－ティ汇合后到ダリルシェイド的セインガルド城和地下牢的男子对话
温泉称号	第二部，到スノ－フリア的温泉屋前触发事件，男女两方的事件全部触发后入手
交易称号	成功完成10次以上的交易任务
最□称号	到隐藏迷宫击破最下层的最终BOSS获得

隐藏迷宫

通关之后SAVE，这个存档之前就会有★。提取这个存档后，会在最后之战的门口出现，先和门口的小丑对话，他消失后利用传送点离开迷宫。乘坐飞行龙从天上界地图中央的洞飞到下边。乘坐飞龙到ジェノス，来到ル－ティ被抓的神殿深处再次遇到小丑(从国境の街ジェノス)，和他对话可以用迷宫里获得的EX值购买道具。迷宫一共分为十层，每层都会有一个BOSS把守，击败BOSS后在传送点你可以选择离开或继续向下前进。

隐藏迷宫有几个限制，首先每个同伴都有出场限制，除了莉莉丝是4层之外其他角色都只能出战6层，一旦战斗结束队伍中有死亡的角色，则该角色将会离开队伍。道具都是要迷宫中拣到，只有收集足够的道具才能继续向下前进。而宝箱中不光有有用的道具还会有随机的效果：例如料理、EX点以及体力的变化。

关于EX值，在迷宫战斗和开宝箱击败BOSS都会获得EX点。迷宫中还会遇到小丑，和小丑对话可以获得道具或者交换EX值，EX值不光可以购买角色的玩偶和一些特殊宝石和道具，连在传送点SAVE都会有消耗EX值。SAVE点消耗的EX值是层数×50，到最后一层击败バルバトス即可获得15000的EX点和最强称号。

编后语

梵天虽然争取了这么多页，可还有一些分支事件和隐藏迷宫的资料实在是没有地方刊登了。读者大人们，请来信声援我，这样下期就有空间放全其他资料了。请支援我，请支援我！！



基本操作

左摇杆:控制角色移动

右摇杆:控制视角

□键:通常攻击,最高可形成 5 连击。

△键:强力攻击,可形成 2 连击。

○键:忍具攻击。

×键:跳跃、瞬身术、替身术

○+△键:发动九尾状态或八门遁甲

L1 键:锁定敌人,再按一次为解除锁定。锁定敌人后,会以敌人为圆心移动,飞行道具和各种忍术也会自动追击敌人。

L2 键:切换同伴

R1 键:忍术攻击 1

R2 键:忍术攻击 2

R1+R2 键:忍术攻击 3(需要在技能箱装备相应的忍术)

START 键:进入菜单画面、跳过剧情

高级操作技巧

×键的灵活使用

轻点×键为垂直的瞬身术跳跃,重按×键则为普通跳跃,配合方向键连点两次×键则是移动中的瞬身术,能瞬间拉近和敌人的距离。在受到非浮空攻击的时候按×键可以发动替身术,能回避到敌人身后即刻发动反击,不过使用替身术需要消耗一定量查克拉。当被击至浮空时,按×键可进行受身,在技能箱装备"空中ダッシュ"之后,在跳跃过程中按×键可使用空中冲刺,在某些需要跳跃的迷宫中,该技巧非常有效。

在墙壁或者障碍物旁边按×键跳跃,贴近墙后再按一次×键,可以使用三角跳跃跳至更高的高度,三角跳跃中按□键则可以发出大威力的全屏震地攻击。



灵活使用多重影分身术

鸣人的 R1 键忍术多重影分身术除了具备很高的攻击效果之外,还有一个非常重要的作用就是可以探索场地内的机关,当在某个地方不知道应该如何行动的时候,发动影分身术通常都可以获得提示。





九尾状态和八门遁甲

游戏中只有鸣人、小李和凯可以发动特殊的"觉醒状态",当画面左上角人物头像的背景成为火焰状态之后,按下○+△键就可以发动觉醒状态了。觉醒状态的攻击力大幅增加,九尾状态更是会自动使用影分身术和螺旋丸,八门遁甲状态发动莲华则变成威力绝大的"里莲华"。



游戏基本流程

故事模式中完成一话的剧情

↓

自动回到模式选择菜单,可以进行"任务"或"腕だめし"的挑战

↓

返回故事模式,进行下一话剧情,完成剧情后会追加新的任务

↓

游戏的故事模式共 10 章,即使不额外挑战"任务模式"也可以比较轻松的通关,不过要注意重点培养鸣人,过于分散培养角色的话反而不容易通过。

人物能力强化

选择"レベルアップ"选单后就进入了人物升级画面,和前作只能提升人物体力和查克拉不同,本次还增加了体术攻防和忍术攻防四个项目。提升能力需要"德",也就是击倒敌人之后掉落的黄色圆球(蓝色球为查克拉,绿色球为体力,银币和金币为金钱),每名角色获得的"德"是分开计算的,每名角色获得的"德"只能用于自己的能力提升。

角色能力提升有些类似于机战中的机体改造,每名角色可提升的等级都不相同,等级越高,提升等级所需的"德"越多。建议以体术攻和体力为主要提升对象。通关之后,角色能力可提升的等级会增加。



除了在"レベルアップ"中提升角色能力之外,还有一个很很重要的方法就是在技能箱中装备"技能札"提升能力。"技能札"可以在商店购买或者在迷宫中的宝箱中得到。技能箱是类似七巧板的拼图游戏,将对应能力的技能札放入技能箱中(可以按 L1 或 R1 转动方向)就可以产生效果。

如果将技能箱全部填满,则还可以追加额外的奖励效果:

1.体术系技能札数量最多——体术攻+50%

2.忍术系技能札数量最多——忍术攻＋50%
3.特殊系技能札数量最多——体力 & 查克拉＋50
注：如果不同种类技能札数量相同且都为最多，则追加奖励可重叠。比如体术系和忍术系技能札数量同为最大的个数，则最后可同时追加体术攻＋50%和忍术攻＋50%的奖励。注意本作只计算技能札数量，而不是像前作一样计算技能札面积。

由于本作“技能箱”的使用方法和前作《漩涡忍传》基本相同，因此如果向了解更加具体的情报，大家可以参考2005年10月号《游戏日》上的《漩涡忍传》攻略。

全部任务一览

D 等级任务(共 9 个)

任务名	完成条件	报酬	出现条件
恶を许すな!抜け忍退治	限定时间内击破全部敌人	50 两	第 1 话通过后
盗贼物资破坏作战	破坏敌方物资 8 件	50 两	第 1 话通过后
抜け忍集团全灭作战	限定时间内击倒敌人头目	70 两、滋养丸	"恶を许すな!抜け忍退治"完成后
ネコババ禁止！ 盗品回收	限定时间内回收 5 个财宝	110 两、兵粮丸	第 2 话通过后
チョウジに迫る谋反集团	守护丁次，击倒敌人	100 两	第 2 话通过后
蹴散らせ！ 强盗忍者团	限定时间内击倒全部敌人	130 两、滋养丸×2	第 3 话通过后
サクラが道草? トラブルの预感	守护小樱，击倒敌人	110 两	第 3 话通过后
女スパイ集团现る	限定时间内击倒全部敌人	130 两、新しい水着	第 3 话通过后
山贼团の潜む森！	限定时间内击倒全部敌人	220 两、军资金增加	第 4 话通过后

C 等级任务(共 13 个)

任务名	完成条件	报酬	出现条件
无法者集团“伞舞众”！	击倒全部敌人	60 两	第 1 话通过后
里に侵入！ 逆ギレ盗贼	击倒全部敌人	100 两	第 2 话通过后
总额おいくら? お宝警护	击倒全部敌人	110 两、滋养丸×2	第 2 话通过后
鲜度が命の食料输送	守护运输车	120 两、战利品增加	第 2 话通过后
无法者の首领を叩け	击倒首领	160 两	"无法者集团'伞舞众'"通过后
谜のカラクリ防卫战	击破 10 个カラクリ	150 两	第 3 话通过后
ワナを张れ！ 船上待ち伏せ作战	击倒全部敌人	200 两	第 4 话通过后
决战！ 暗のくの一众	击倒首领	250 两	"女スパイ集团现る"通过后
チョウジのピンチに驱けつけろ！	守护丁次	220 两、滋养丸×2	第 4 话通过后
吊り桥解放指令！	击倒全部敌人	240 两、滋养丸×2	第 5 话通过后
叩け！ 恶の取り引き计划	破坏 8 个毒气罐	300 两、强力滋养丸×2	第 6 话通过后
おサルの关所に欧りこみ!?	击倒全部敌人	350 两、究极滋养丸	"暴れザルを退治しろ"通过后
再び结集!? ならず者	击倒全部敌人	230 两、兵粮丸	"一刀两断！ ならず者"通过后

B 等级任务(共 12 个)

任务名	完成条件	报酬	出现条件
暴走！ 白银はぐれ傀儡	击倒全部敌人	550 两、超双生丸	第 9 话通过后
暗夜の强盗道しるべ！	破坏 10 个灯笼	550 两、超双生丸×2	第 9 话通过后
敌を知れ！ 傀儡回收指令	回收 4 个傀儡	600 两、究极医疗丸	第 9 话通过后
暴れザル最后の挑战	击倒 BOSSザル	420 两、新しい水着	"おサルの关所に欧りこみ!?"通过后
どんどん集めろ！ 药草采集	采集 6 个药草	450 两、强力滋养丸×2	第 8 话通过后
暗部救出!? 追っ手の猛攻	守护暗部	450 两、强力滋养丸×2	第 8 话通过后
これも任务だ！ 富くじ拾い	回收 10 个彩票	320 两、医疗丸	第 6 话通过后
山贼团、风の国へ	击倒首领	270 两、超医疗丸	"山贼团の潜む森！"通过后
暴れザルを退治しよう	击倒全部敌人	270 两、强力滋养丸	第 5 话通过
一刀两断！ ならず者	击倒全部敌人	230 两、兵粮丸	第 4 话通过后
恶党に食わせる饭はない	守护食料	250 两、强力滋养丸	第 4 话通过后
强盗忍者团复活	击倒首领	170 两、医疗丸	"蹴散らせ！ 强盗忍者团"通过后

A 等级任务(共 7 个)

任务名	完成条件	报酬	出现条件
はぐれ傀儡使いを倒せ！	击倒傀儡使	600 两、究极医疗丸×2	第 9 话通过后
サクラ SOS 砂隐れへ急げ	守护小樱	400 两、ナルト燃える魂	第 8 话通过后
サルまわし泥棒あらわる	サル回しを倒す	400 两、ハデな水着	第 8 话通过后
密侦护卫！ 紧迫の潜入作战	守护密侦	380 两、强力滋养丸×4	第 6 话通过后
静かなる情报战！ 暗号札を探せ	回收 7 个暗号书	370 两、超兵粮丸×2	第 6 话通过后
奴らを通すな！ 吊り桥防卫	守护吊桥	350 两、强力兵粮丸×2	第 6 话通过后
守り抜けるか? ワレモノ输送	守护运输车	320 两、强力兵粮丸	第 5 话通过后

S 等级任务(共 5 个)

任务名	完成条件	报酬	出现条件
无法者の袭击！ 关所を死守せよ	守护关所	1200 两、究极双生丸×3	通关一次后
燃え上がる逆恨みの炎!?	破坏 10 个起爆札桶	1000 两、究极医疗丸×2	通关一次后
新たなる白银の影!?	限定时间内击倒敌人	1200 两、究极兵粮丸×3	通关一次后
油输送は火气严禁	守护运输车	1500 两、究极兵粮丸×3	通关一次后
里を守れ！ 傀儡军团大袭来	限定时间内击倒全部敌人	1000 两、究极滋养丸×3	通关一次后

“腕だめし”挑战模式

名称	报酬	发生条件
下忍集团	500 两	最初可挑战
中忍集团	600 两	“下忍集团”通过后
盗贼团	750 两	“中忍集团”通过后
傀儡集团	900 两	“盗贼团”通过后
木ノ叶の忍·カカシ篇	1500 两	“傀儡集团”通过后
木ノ叶の忍·ガイ篇	1500 两	“木ノ叶の忍·カカシ篇”通过后
1 対 2バトル·サスケ篇	2000 两	“木ノ叶の忍·ガイ篇”通过后
1 対 2バトル·ナルト篇	2000 两	“1 対 2バトル·サスケ篇”通过后
自然の惊异	2000 两	“1 対 2バトル·ナルト篇”通过后
巨大傀儡	2500 两	“自然の惊异”和故事模式通过后
晓 & 砂の忍	5000 两	“巨大傀儡”和“卡卡西外传”通过后
1 対 2バトル·イタチ篇	5000 两	“巨大傀儡”和“卡卡西外传”通过后

通关特典

1.人物等级提升上限增加
2.获得技能忍具“三代目の教え”
3.忍具屋增加新的忍具
4.出现 S 等级任务

隐藏要素

1.卡卡西外传出现条件：剧情模式通关一次 & 完成全部任务，在模式选择画面会出现“カカシ外传”
2.隐藏对战用角色鬼蛟和宇智波鼬出现方法：卡卡西外传通关
3.隐藏角色佐助出现条件：剧情模式通关两次
4.“腕だめし”全部完成可获得专用技能忍具



序章

出现！被诅咒的傀儡一族

“终于到了……我们行动的时候。”
“为了复兴我们一族……”
“所以，要得到究极之力！”
“一定要找到‘念珠’！当五颗念珠集齐的时候，就是实现我族愿望的时候！”

鸣人在返回木叶的路上遇到被傀儡追杀的勘九郎，勘九郎要赶往木叶报信，某个神秘势力似乎盯上木叶了。鸣人和勘九郎击倒追赶而来的傀儡后火速赶往木叶。



攻略要点

简单的教学模式，熟悉一下操作即可。

前来袭击的傀儡不同于普通的傀儡，这些是不需要操作的“自动傀儡”，是“白银一族”特有的秘术。傀儡们一直追赶到木叶村入口附近，幸好卡卡西及时赶到增援。这时，出现了一个似乎是BOSS级的蜥蜴傀儡，它让木叶交出“念珠”，否则就将木叶夷为平地。卡卡西击退蜥蜴傀儡后，带着鸣人和勘九郎前往纲手处汇报情况。据勘九郎所言，除了木叶之外，其他四个国家都遭到了自动傀儡的袭击，而白银一族寻找念珠就是为了令拥有毁灭一个国家之力的“究极傀儡”复活。现在白银一族已经得到了四国所拥有的念珠，只差最后一颗火之国所拥有的念珠了。



第一话

任务开始！紧急前往大火的村落

为了阻止究极傀儡复活，必须赶在白银一族之前先找到最后的一颗念珠。纲手告诉卡卡西等人，在木叶村东的如月村发生了火灾，有目击者称在村子里看见了傀儡，很有可能是白银一族为了寻找念珠而放的火，因此派遣卡卡西小队前往如月村，营救村民消灭傀儡。

三人赶到如月村，却意外的发现了盗贼团，他们的目的究竟是趁火打劫还是另有所图呢？



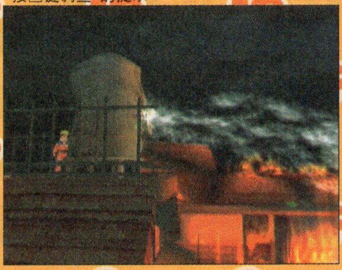
攻略要点

初战难度不高，盗贼很好对付。根据地上的木叶标记指示方向前进即可。在木叶标记出使用影分身术，然后影分身会自动探索周围可疑的物体，走到影分身所指的地方就会出现调查的提示。利用影分身探索场景内的情报是游戏中非常重要的技巧，不但可以发现机关，还能找到隐藏的宝箱和道具，在以后的关卡里会经常使用到。

根据影分身的提示来到房屋前，按□键调查就可以跳上房屋，攻击屋顶的水塔可以令下方的大火熄灭，然后就可以通过了。之后一路按照木叶标记的指示前进，并完成灭火工作即可。



影分身指出这里有可疑点，走上前去就会出现“按□键调查”的提示



攻击屋顶的水塔，击破水塔就能灭火

本关可获得道具

双生丸	鹿の角	分身手里剑×30
滋养丸×3	体力の巻物	

在村子尽头鸣人遇见了一个巨型傀儡，从傀儡口中得知盗贼团果然是白银一族派来寻找念珠的，不过白银一族既然可以使用自动傀儡，为什么还要盗贼团来寻找念珠呢？卡卡西决定先返回木叶向火影汇报这里的情况。卡卡西向纲手汇报情况后认为由于自动傀儡数量不足才导致白银一族派遣盗贼团来寻找念珠。纲手让众人好好休息，准备下次的行动。

第二话

船上的战斗！捕获盗贼团

纲手制定了新的作战计划：放出假消息称木叶已经找到了念珠，然后安排佯装运送的船只，盗贼团得知后必定会袭击船只，这时乘机将盗贼团捕获，并从盗贼口中打听关于白银一族的情报。此次行动由鸣人、宁次和小樱负责。鸣人等人在船上埋伏，盗贼团果然如预料中的前来袭击。



攻略要点

前往“罗汉湖”。在船上击倒前来袭击的盗贼即可，注意由于人数较多，推荐鸣人使用□×2+△×2的范围攻击。另外在船外还会出现用忍具攻击的敌人，如果有飞行道具可以还击，如果没有的话就以船舱为掩体躲避即可。击退两批敌人后，敌人头目出现，需要在3分钟内将其击倒，最简单的方法是发动九尾模式，然后锁定盗贼头目乱打即可。



用飞行道具攻击船外的敌人



九尾状态的鸣人威力极大，击倒盗走头目完全是小菜一碟

成功捉住盗贼头目后，蜥蜴傀儡又出现了，宁次和他交手几招后告诉他这里的念珠只是假情报而已，蜥蜴傀儡得知后很不甘心的撤离了。

第三话

绝不交给敌人！不祥的白银秘宝

从盗贼团头目那里得知，念珠有可能在南之森，于是纲手派遣鸣人和鹿丸前往南之森，抢在盗贼之前找到念珠。同时，砂忍方面也派出了两名忍者协助行动。鹿丸和鸣人来到合流地点遇到了勘九郎，但是勘九郎的神色看上去有些奇怪，而且预定的应该有两名砂忍才对……鹿丸察觉到了不妥，果然这个勘九郎是傀儡假扮的！

攻略要点

对勘九郎的战斗比较简单，勘九郎属于远距离攻击型，只要用瞬身术突入到勘九郎身边就可放心攻击，此时傀儡在远处无法对你造成伤害。



击倒了假勘九郎后，真勘九郎和手鞠赶到了，原来他们就是砂忍的支援。手鞠闻到空气中的泥土气味，看来盗贼团已经找到了埋藏念珠的地点，正在挖掘，一定要赶在盗贼之前拿到念珠。

攻略要点

这里的敌人数量很多，用鸣人打不太适合，建议使用勘九郎或鹿丸攻击。勘九郎用△或者□+△来攻击即可，鹿丸的话则推荐采用R2键的影子模仿术，可以同时攻击正面的所有敌人，而且是一击必杀，非常轻松。



鸣人等人赶到的时候，盗贼团已经找到了念珠。鹿丸和鸣人负责消灭拦截的敌人，勘九郎和手鞠则去追击带着念珠逃走的敌人。鸣人和鹿丸消灭了盗贼之后返回木叶向纲手报告。鹿丸认为盗贼团必定会将念珠运到他们的据点然后交给白银一族，只要等待勘九郎他们查探出盗贼团的据点，然后一口气突入夺回念珠即可。

第四话

念珠夺回作战！潜入カラクリ砦

已经查明盗贼将念珠运至卡拉库利（カラクリ）砦等待和白银一族会合，于是纲手派遣鸣人、勘九郎和鹿丸组成3人小队前去夺回念珠。

鸣人三人来到卡拉库利砦，在入口处和负责监视的手鞠确认了盗贼的动向，盗贼现在依然在城寨内等待白银三人众。手鞠继续到周边监视盗贼团的动向，鸣人等人则强行突入城寨，夺回念珠。

攻略要点

前往カラクリ砦前建议到商店购买“空中ダッシュ”装备，本关需要跳跃的地方较多，有了空中冲刺之后会简单不少。

将大门前的盗贼全部击倒后前往上层，在第3层的时候，沿着木箱可跳跃到平台上，平台上的宝箱里可获得道具“カカシ体力强化”。



进入大门后可看见一个钟楼，钟摆挡住了前进的道路，从入口右边的岔路上到时钟前，攻击 1 次时钟可令指针前进 15 分钟，将指针指到“6 点整”即可开启入口左边的房门。击倒房间内的敌人，调查尽头的大



门，然后返回钟楼上，将指针指到“8 点整”可以开启第 2 道门。进入第 2 道门，用影分身术调查尽头的按键机关，踩下正确的机关后可以令钟摆停止摆动，如果踩错机关



会有炸弹陷阱。击倒再次出现的盗贼，此时机关应该已经恢复，重新踩下后迅速前往钟楼下方的通道，赶在钟摆恢复以前通过即可。

钟楼内部是许多齿轮机关，每层构造都相同，只是齿轮转速不同，共有 4 层。利用跳跃前往每层的出口，注意多转动视点查看周围环境，每层中都有宝箱，别忘了拿取。钟楼内部的结构并不复杂，只要多跑两次就能了解全部的构造。



通过钟楼后，来到一处螺旋阶梯的地方，注意初始位置对面的高台上有宝箱，最下方调查可获得“金のべ棒”，在记录点房间两边的箱子上都有宝箱，有一侧的宝箱需要利用墙壁的三角跳跃才能跳上获得。在记录点纪录后，进入里侧的房间。

在念珠的房间击倒 35 个自动傀儡即可过关。注意鹿丸的影子模仿术对正面大量敌人时的攻击效果非常好，可以多使用。



本关可获得道具

カカシ体力强化	忍术防の卷物	雷击クナイ
忍术攻の卷物	体术防の卷物	シカマル武器 D 减
体术攻の卷物	サクラ玉吸着	シカマル强化しぼり
强力滋养丸	カンクロウ体术 D 减	卷物
分身クナイ		

鸣人三人终于发现了念珠的隐藏之处，不过在念珠前面却有 3 个倒地的“自动傀儡”，为了慎重起见，鹿丸让勘九郎用傀儡试探一下，果然自动傀儡发动了攻击。击倒全部自动傀儡后，三人来到了念珠面前。

勘九郎：“那么只要把这个念珠带回去，白银一族就无法完成‘究极傀儡’了吧。”

鸣人：“呐！呐！我有一个好主意！”

鹿丸：“什么好主意？”

鸣人：“只要我们在这把念珠破坏掉，那样‘究极傀儡’不就绝对不可能完成了？”

鹿丸：“……虽然是这样，但还是应该先把念珠带回村子再说。喂！鸣人!! 你要干什么?!”



鸣人自说自话的发动了螺旋丸向念珠击去。被螺旋丸正面击中的念珠却没有如同想像中被破坏，反而发出了耀眼的光芒，随后飘起，隐入墙壁中消失了……三人目瞪口呆地看着这不可思议的一幕，无奈只得返回木叶村。



回到木叶村后，纲手大发雷霆，虽然破坏念珠的想法不错，但是也不能不分青红皂白地就直接用螺旋丸轰过去啊！无奈纲手只能命令继续搜寻念珠，一旦发现之后就交给研究部门寻找破坏的方法。至于鸣人，则要接受纲手安排的惩罚任务……

第五话

凶恶！残忍！白银三人众出现

根据之前被抓的盗贼团首领的情报，盗贼团并非自愿协助白银一族，而是被白银一族威胁逼迫才不得已帮助他们寻找念珠的。不过由于未能将木叶的念珠带回，令白银一族十分不满。盗贼团首领请求纲手协助讨伐白银一族，救出被囚禁的同伴。就在鸣人高兴的幻想着能和小樱两人执行任务的时候，纲手又说会派小李协助一起进行任务，令鸣人大感失望。

鸣人和小樱来到盗贼团据点“宝山寺”前的山道，这里已经布满了大量自动傀儡。在山道尽头的河流处，鸣人和小樱遇到了小李，原来因为路上傀儡数量太多，使得小李稍微迟到了一点。队员集齐之后，三人突入宝山寺。



攻略要点

根据山道路上的火影标志提示可以前往出口，其他的岔路则有宝箱，推荐拿取。到达出口后发生和小李合流的剧情。继续沿着火影标志提示的方向走，可到达对面的河岸(也可以从河中间的石台处一直跳跃过去)，进入宝山寺。

击倒寺内的自动傀儡后，在右侧尽头处调查地板，可发现地道。



进入地下后，击倒盗贼身边的傀儡，营救盗贼。共需要营救 5 个盗贼，初期可以救出 3 人，救出 3 人之后，调查 2 个写有“开”字的挂轴(在救出 3 人前无法调查)，可开启机关，发现新的隐藏



通道。进入之后发生剧情，需要在限定时间内脱出。快速击倒傀儡之后，按照火影标志的指示方向脱出，沿路的宝箱别忘记回收。在这里需要频繁使用三角跳＋空中冲刺的组合，因为限定时间非常充裕，大家可安心进行脱出行动。

本关可获得道具

秘传の卷物	サクラ体术 D 减	银矿石×2
起爆札付クナイ×30	铁矿石×5	药草×3
クナイ超×44	忍术攻体术防 +20	体攻 +20 体防 -10
体攻 +20 忍防 -10	リーガイ燃える魂	医疗丸×3
超兵粮丸×5	超滋养丸×5	忍术攻忍术防 +20
体攻 +30 忍防 -30	药草×3	

在宝山寺内，鸣人等人发现了被困的盗贼，救出 3 人后在地道内看到了最后 2 个盗贼，而且白银三人众之一的玛瑙(メノウ)也在那里。玛瑙召唤出一堆傀儡后离开了，随后地面发生了巨大的震动，原来玛瑙开启了机关，想将众人埋葬在宝山寺内。鸣人三



人全力在宝山寺崩塌之前逃了出来，另一边，目睹这一切的白银三人众则决定继续寻找木叶那颗丢失的念珠。

白银一族之前是在风之国边境的一个小部落，因为反乱而被五大国消灭，所以并没有关于他们的更多的纪录。不过小樱认为，既然是曾经在风之国边境，那么砂忍那边可能会有纪录留下。纲手赞同这个观点，并派人联系砂忍调查情报。

第六话

木叶变成战场!? 与傀儡军团的死斗

砂忍那边对于白银一族的调查有了结果，鸣人和鹿丸奉命前往砂忍打探情报。



我爱罗告诉鸣人，白银一族虽然人数很少，但都是非常优秀的忍者，为了弥补人数的不足，所以才开发了“自动傀儡”，他们利用自动傀儡大军加入了战乱时代。但是，战后却发现了关于自动傀儡的秘密，自动傀儡是靠残忍的人体实验制造而成的，因此自动傀儡被指定为禁术，白银一族不服，结果被五大国联手消灭。白银一族想要复活的“究极傀儡”是他们全盛时期开发的最终兵器，具有极大的破坏力，因此被用“念珠”封印起来。在反乱期间，白银一族曾想令究极傀儡复活，幸亏在这之前就阻止了他们。之后，五大国各自拿走一颗念珠，防止究极傀儡复活，而残余的白银一族则分散至各地隐姓埋名。

鹿丸想在砂忍这里调查更多的情报，于是让鸣人先返回木叶向纲手报告。

鸣人返回木叶村后却发现自动傀儡正在攻打村庄，于是和宁次、小李一起排除傀儡。



攻略要点

击倒傀儡后按照木叶标志所指方向跳上屋檐前进，剧情后同伴换为丁次。继续按照标记提示方向前进，进入尽头的大门后迎接 BOSS 战。

BOSS 是蜥蜴型傀儡，攻击力较高，主要攻击方法为吐火攻击、头撞和类似回天的全范围攻击，因为 BOSS 绝大部分攻击集中在正面，所以我们只要绕到 BOSS 身后进行攻击就可以了，大威力的忍术只管从身后发动好了。BOSS 的体力减到一定程度后，会使用跃至空中突然冲下的攻击，只要在他冲过来的瞬间以瞬身术逃离即可。主意回复体力值，本战难度并不算太大。



吐火攻击时跳到身后是最佳的攻击机会



BOSS 浮空之后，仔细观察并在冲过来的瞬间逃离

本关可获得道具

多重分身クナイ	忍攻击 +20 忍防 -10	ネジ气绝强化
体力の卷物	体术防の卷物	体术攻の卷物
忍攻 +20 体防 -20		

鸣人和丁次找到了指挥傀儡进攻村庄的白银三人众之一的薰（イブシ），从他的声音中鸣人听出原来他就是之前遇到的那个控制蜥蜴型傀儡的人。这次攻击木叶村的目的是为了封住那些盗贼的口。

击倒了蜥蜴傀儡之后，宁次和小李也赶到支援。原来操纵自动傀儡需要很高的集中力，在和鸣人战斗的同时，那些自动傀儡的行动能力降低不少，很容易就被宁次等人击破了。薰扔下一定会复活究极傀儡的狠话后撤离了。

鸣人来到火影室向纲手汇报情况，这时鹿丸也赶了回来。原来鹿丸在调查砂忍的古老纪录时发现了破坏念珠的方法！

第七话

念珠争夺！砂隐的攻防！

失踪的念珠被砂忍发现了，目前正慎重地保管在“奇岩丘”，同时砂忍和木叶的技术班正在对念珠进行研究，希望根据古代资料上提到的方法找出破坏念珠的方法。不过白银一族一定不会眼看着念珠被破坏，必然会前往抢夺，于是纲手派遣鸣人和小李前往砂隐协助保护念珠。



当鸣人赶到奇岩丘的时候，傀儡们已经攻入了这里，和勘九郎会合之后，三人立刻前往念珠所在地。但是鸣人他们还是晚来了一步，白银三人众之一的玛瑙抢先到达这里并在周围布下了结界，防止外人闯入。鸣人必须先破坏结界傀儡才能靠近念珠。



攻略要点

本关需要在 5 分钟内击破 4 个结界傀儡，时间很充裕。结界傀儡需要跳跃攻击才能打到，可以先击破 3 个，然后攻击其他傀儡，最后在限制时间内击破最后一个即可。

本关 BOSS 是蜜蜂型傀儡，由于在空中飞行，因此只能跳起后用△键攻击，蜜蜂受到一定攻击后会落地，抓住机会猛攻。蜜蜂体力消减一定程度后会发动大范围雷电攻击，远远的躲开即可。本战推荐攻击范围较大的勘九郎出战，会比较轻松。



抓住蜜蜂落地的时机猛攻



蜜蜂发动雷电攻击时，远远跑开即可

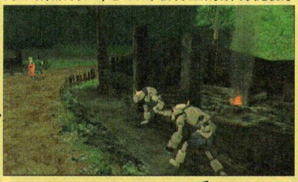
击败 BOSS 之后前往“砂隐れの里”即可。

鸣人等人破坏结界之后，又迅速击倒了玛瑙的专用傀儡蜜蜂，玛瑙无奈之下只能逃走，总算保护住了念珠。不过尽管鸣人紧追玛瑙，但依然被她跑掉了。

第八话

危险的交易！看谁笑到最后

砂忍继续研究念珠的破坏方法，鸣人和小李则决定返回木叶汇报战况，但是在路上经过叶月村的时候却发现村庄被傀儡占领，为了解放村庄，必须击破村里的所有傀儡。



攻略要点

村子里共隐藏有 15 个敌人，全部击倒后即可通过，画面左下角是目前剩余的敌人数量。注意村子比较大，必须要把村子每个地方都走过才能发现全部敌人。在叶月村大门左手边曲形桥通过后沿路向前可看到阶梯，能够山上的神社去，另外，在叶月村大门向前的开阔地带有一件房子可以进入，里面隐藏有宝箱和两个敌人，这里是容易被忽略的地方。另外如图所示地方调查可以获得“金ののべ棒”。通过叶月村后返回木叶隐里即可。



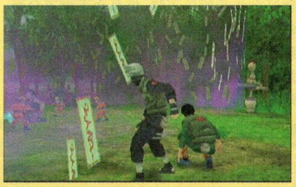


本关可获得道具

忍术防の卷物	鹿の角 ×5	リー自动复活
忍术攻の卷物	起爆付クナイ札 ×33	双生丸 × 10

傀儡之所以袭击村庄，是为了威胁木叶交出念珠。不止叶月村，还有 10 余个村庄也受到了袭击，虽然在木叶忍者的应对下并没有造成村民伤亡，但却造成了木叶忍者人手严重不足。与其这样被动挨打，还不如主动出击，于是纲手决定我方佯装交出念珠，在交易时一举击倒敌人首领。卡卡西和凯将协助鸣人参加本次行动，由鸣人负责护送念珠，卡卡西和凯则隐藏起来准备突袭。

可是计划却被白银三人众之一的岩铜（ガンドウ）识破了，他在周围布下结界，阻止了卡卡西和凯闯入，然后将念珠抛向空中的蜜蜂傀儡，成功夺走了念珠。



攻略要点

前往“深い森”进行 BOSS 战。本战需要对付红、蓝两个大型傀儡，事先请准备好足够的回复药和兵粮丸。蓝色的傀儡对体术防御较弱，可以让凯主力攻击，而且凯的必杀技全部为体术，可放心使用。红色傀儡则对忍术防御较弱，可以用鸣人的螺旋丸和卡卡西的雷切主攻，如果鸣人能发动九尾模式则千万不能错过了。本战原则是集中攻击一个，争取迅速击倒。



虽然击倒了岩铜，但念珠却被夺走了，凯和小李前往追击，但夺回的希望不大。鸣人和卡卡西回到纲手处，似乎纲手和卡卡西并不是太担心念珠被夺走。这时凯急急忙忙赶了回来。

凯：“纲手大人，非常抱歉！！追击……”

纲手：“不用说了，看你的脸就知道是怎么回事了。小李呢？不是和你一起的么？”

凯：“小李因为任务失败，所以没有脸来见纲手大人，现在正在做自我锻炼，倒立行走 500 圈。”

原来被夺走的念珠是仿造品，是由研究人员制作的非常逼真的假道具。不论这个仿造品是否被夺走，都为研究人员争取了足够的时间，相信一定可以找到破坏念珠的方法。

第九话

念珠破坏！！木叶和砂忍的共同战线

鸣人从小樱口中得知砂忍已经研究出破坏念珠的方法，小樱要马上赶往砂忍村。鸣人则赶紧跑到纲手那，请纲手派他到砂忍援助。

鸣人赶到砂之城，我爱罗告诉鸣人正在进行念珠破坏的准备工作，这时小樱出现了。鸣人有些奇怪小樱为什么明明先出发却到的比他还迟，我爱罗得知后似乎发觉了什么。这时白银一族发动了进攻，鸣人和砂忍前往协助，我爱罗和小樱则守在念珠处以防不测。



攻略要点

前往“砂の城砦”。在城外图示地方调查可获得“金ののべ棒”。进入城内发生剧情后，按照木叶标记所指方向前往城外，下楼时砂忍会送一个“究极双生丸”。在城外和勘九郎会合后击倒一群傀儡，注意傀儡数量很多，尽量使用范围攻击，勘九郎比鸣人更适合此战。一路击倒傀儡向城内移动，注意现在城外会出现不少宝箱，记得回收。

城内四处燃起大火，攻击的时候要小心不要碰到火焰，一路向上层前进。必要的时候可以不用和傀儡纠缠，直接离开。



鸣人和勘九郎来到顶层，却看到小樱和我爱罗大打出手，并且互相称对方为假的。鸣人自然站在小樱这边，可没想到小樱突然对鸣人发起攻击，幸亏鸣人用影分身才逃过。原来小樱被白银一族的秘术控制，成为了活体傀儡。



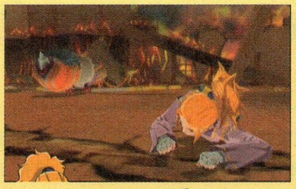
攻略要点

对小樱的战斗比较容易，只要小心一旦被窗力女攻击到立刻按×键发动替身术反击即可。小樱体力减少至一定程度后会频繁使用飞行道具攻击，以瞬身术贴近后立刻以忍术发动强攻，小樱濒死时会使用医疗忍术，一定要积极攻击才行。

击倒小樱后，会出现3只蜜蜂傀儡，攻击方法和之前的战斗相同，虽然这次数量有3个，但是蜜蜂的攻击力和防御力都不高，集中攻击1只，各个击破吧。



玛瑙再次被击倒，当众人询问小樱的下落时，玛瑙居然说小樱已经死了。就在众人惊讶而分神的时候，玛瑙派蜜蜂傀儡抢走了念珠，接着居然以自爆炸毁砂之城。鸣人等人必须赶在砂之城倒塌以前脱出！



攻略要点

需要在13分钟内离开砂之城，时间充裕。在次层许多爆炸桶处引爆之后，可以得到"金のべ棒"。房间里有不少宝箱，其中有我爱罗专用强化道具，记得回收。在下层大厅的柱子处，击倒柱子后形成通路前进即可。注意观察木叶标记所指的方向，前往不要走反了。



本关可获得道具

城外部		
雷击クナイ	穴埋め板九	チャクラの巻物

城内部		
体力の巻物	超双生丸	分身手里剑
强力滋养丸	双生丸	强力兵粮丸
铁矿石	滋养丸	忍攻+50体攻-30
超兵粮丸	起爆札付きクナイ	

脱出时		
体术防の卷物	体术攻の卷物	双生丸
我爱罗体力强化	我爱罗强しぼり	医疗丸
穴埋め板十	高纯度铁矿石	

鸣人返回木叶村，纲手告诉鸣人已经派出暗部搜寻小樱，而且相信小樱绝对可以靠自己的力量脱离危险。

第十话

大决战！打倒不死身傀儡！

已经查明白银一族的据点就在北面的"梵天沼"附近，纲手派鸣人和鹿丸前往营救小樱，并且阻止敌人 的究极傀儡复活。

攻略要点

前往"梵天沼"。沿路击倒傀儡，按照木叶标记的指示前往塔内。从塔内一路向上，在纪录点出纪录后，从通道跳下。剧情过后继续向深处前进，到达丁次所在的地方后，可以在这里补充忍具，注意，这里是最后的补给地点了，务必带上足够的回复药。在尽头的纪录点纪录后准备迎接BOSS战。

VS 蜥蜴傀儡

攻击方法和之前相同，只要绕到后方攻击即可，难度不大。击倒后可在记录点纪录。

鸣人和卡卡西在尽头处发现了被最后的三人众薰捉住的小樱，为了解开封印，薰不停的吸收小樱的查克拉，只要再注入一人份的查克拉，究极的傀儡就将复活。薰派出了蜥蜴傀儡阻拦鸣人和卡卡西，不过蜥蜴傀儡很快就败下阵来。鸣人为了救出小樱，决定用自己作为交换吸收查克拉，并让卡卡西看准机会击倒薰。





就在薰将要完成解除封印的仪式时，卡卡西以雷切击倒了薰，但是倒地的薰却说了一句莫名其妙的话："愚蠢的人，这个身体破坏了，再换一个新身体就可以了。"

小樱救下鸣人后也赶到了这里，但是没有想到鸣人居然像变了个人一样开始继续解除封印的仪式。原来被念珠所封印的究极傀儡的意志从薰的身体转入了鸣人的身体。究极傀儡产生了自己的意志，这点连当时的开发者都没有想到，正是因为这个原因才把它封印起来。而薰一开始是为了复兴白银一族而收集念珠，但是慢慢的被究极傀儡的意志侵入，变成了为了使究极傀儡复活而收集念珠。现在连鸣人的意志都被控制，只能击倒鸣人将他唤醒。





攻略要点

本战为卡卡西和小樱对战鸣人，用卡卡西打的话意外的简单。靠近鸣人后，连打□键攻击，即可无限连击。



小樱使用"幻术破"帮助鸣人摆脱了念珠意志的控制，正当大家准备回收念珠时，却发现本来已经被击倒的薰居然又站了起来，原来是念珠利用查克拉控制薰的身体解开了最后的封印，究极傀儡终于复活了。最后的战斗来临。

卡卡西："你们两个，可能要做好死的觉悟哦……那么，跟我上吧！！"



攻略要点

第一形态

虽然攻击究极傀儡无法对它造成伤害，但是还是应该全力猛攻，攻击一定次数之后，会发生剧情，进入第二形态战斗。注意究极傀儡的攻击方式主要为左手的雷电攻击和右手的金色球攻击，一旦发动这两种攻击后，就立刻远离傀儡，绕圈躲避。当然，如果回复药够多，直接上去硬拼也可以。



卡卡西为了保护小樱而受了重伤，危急时刻宁次和鹿丸赶到了，他们替下了小樱和卡卡西，继续和究极傀儡战斗。宁次用白眼发现了究极傀儡的查克拉流动方式，鸣人则使用螺旋丸击向究极傀儡身体中间的空洞，这下令念珠显出了原型。原来究极傀儡的查克拉来源就是五颗念珠，只要破坏念珠，就能解除究极傀儡的无敌之术。



第二形态

首先攻击四周高台上悬空的念珠，将四颗念珠全部击落之后，BOSS会暂时倒地无法行动，此时攻击BOSS的正面就可以令BOSS受伤了，抓住这个机会猛攻吧！一段时间后，BOSS会恢复无敌状态，此时需要再次击落四周的念珠才能继续攻击。注意越到后面，击落念珠所需要的攻击次数越高，而BOSS发动的攻击威力和次数也越大。将BOSS体力消减至一定程度后就进入第三形态。



第三形态

现在可以放心的从正面攻击了，用鸣人的影分身术攻击效果非常好。BOSS的攻击招式虽然非常华丽，但是只需要小心一招即可，就是BOSS从周围吸收空气并放出蓝色烟雾的招式，如果正面中了此招则必定被连击秒杀。看见BOSS使用这招后立刻横向移动躲避。BOSS濒死时有可能使用HP全回复特技，赶在它使用该特技前用影分身猛攻击倒即可。



终于击倒了究极傀儡，而念珠也变成了普通佛珠般大小，已经不必担心究极傀儡会再度复活了。在执行下个任务前，鸣人、卡卡西和小樱来到了悬崖边，鸣人将念珠抛下悬崖。

鸣人："好！！全部搞定！！那么，出发！！执行任务去罗！"

小樱："喂！等一下啦，鸣人！！"

卡卡西："呼～真没办法……"

鸣人："卡卡西老师，快点跟上来啊！！"



战国无双2帝国

基本操作

十字键:更改全军行动方针
□:攻击
△:CHARGE 攻击
○:使用无双奥义,按住可蓄无双槽
×:跳跃,骑马或下马
L1:防御,受身
L2:切换地图模式
左摇杆:控制武将移动
右摇杆:自由变换视角
R1+□:发动特殊技 1
R1+△:发动特殊技 2
R2:紧急回避
START:游戏暂停,进入战况界面
×→□:空中普通攻击
×→△:空中 CHARGE 攻击
马上+△:马上 CHAARGE 攻击,移动中为跳跃
SELECT+START:回到标题画面

游戏模式介绍



争霸演武:以统一天下(地区)为目的的模式。与以前的帝国系列相同,选择一个剧本后再选择要使用的大名后即可正式开始游戏,统一所有地域后即可通关。该模式总共有 11 个剧本可以选择,包括 6 个地区剧本和 5 个全国剧本,所有地区剧本在最初即可选择,全国剧本最初则只能选择"川中岛の战い"和"群雄割据",另外 3 个全国剧本则需达成以下条件才会出现——姉川の战い:任意地区剧本通关后即可选择;本能寺の变:川中岛の战い剧本通关后即可选择;关原の战い:本能寺の变剧本通关后即可选择。



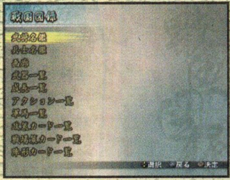
模拟演武:自由战斗模式,可以选择在 26 个地区中的任一地区进行战斗,战斗开始前玩家可以决定自己所在势力以及交战双方的出战武将,战斗结束后武将获得的武勋和武器能力都可以保留下来。在模拟演武中可以使用所在在争霸演武中已经获得的军马、阵形卡和战场策卡。(该模式中玩家只能选择名字前有"★"标志的武将使用)

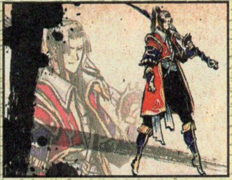


战国无双 2·帝国	类型:ACT
机种:PS2	发售日:11 月 16 日
厂商:KOEI	文:牛蛙

本作是帝国系列的第 3 个作品,在前两作帝国系列的基础下,本作在战斗方面新增了阵形系统,另外又在战国无双 2 的基础上增加了可以使用的 武将(柴田胜家、佐佐木小次郎以及所有大众脸武将都可以使用),是无双 FANS 不可错过的一作。

战国图录:查看游戏中相关的各种资料。其中画廊中"グラフィック观赏"选项里的前 56 张可以通过继承前作记录直接获得,其他图则需要在游戏中达成特定条件才能获得。

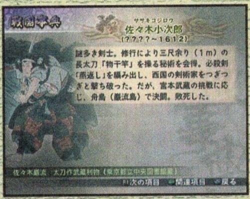


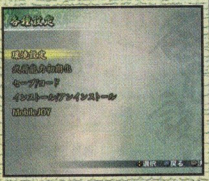


新武将:新武将编辑模式,最多可以编辑 15 名新武将,所有新武将都可以在争霸演武模式和模拟演武模式中使用。



战国事典：查看游戏中所有武将、战场以及专用词语的资料说明。

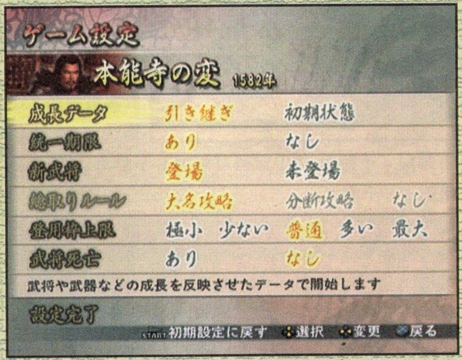




各种设定：游戏系统设定，包括游戏环境设定、武将能力初期化、存储／读取记录、安装／反安装游戏、以及与手机网站连携。注意武将能力初期化选项是将所有武将的能力、武勋点数和习得技能变回初期状态。

争霸演武模式解说

争霸模式环境设定



1、成长データ：引き继ぎ／初期状态

开始游戏时是否继承武将能力和武器能力的成长以及之前已经获得的各种卡片

2、统一期限：あり／なし

是否有固定的统一时间限制，有限制的情况下如果50年(200回合)还未统一即会算作GAME OVER；没有限制的情况下则可以把游戏一直进行到2000年冬。

3、新武将：登场／未登场

确定新武将是否在游戏中登场

4、总取りルール：大名攻略／分断攻略／なし

大名攻略为占领敌大名所在地域后，该势力即算是灭亡，其势力支配地域全部为玩家所有；分断攻略为占领敌大名所在地域后，敌大名会撤退到邻接的支配地域，如果邻接没有其支配地域的话，该势力即会灭亡；なし为占领敌大名所在地域后，敌大名会撤退到其支配地域的任一地域，必须亲自攻占敌势力的所有支配地域才能使其势力灭亡。

5、登用粹上限：极小／少ない／普通／多い／最大

极小——最多只能雇用6名武将

少ない——支配地域+1后可雇用武将数+1，最多可以雇用20名武将

普通——支配地域+1后可雇用武将数+2，最多可以雇用50名武将

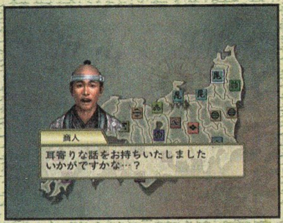
多い——支配地域+1后可雇用武将数+4，最多可以雇用100名武将

最大——支配地域+1后可雇用武将数+6，最多可以雇用150名武将

6、武将死亡：あり／なし

选择あり，在战斗结束后捕获敌武将后会增加“处断”选项，选择后该武将即会死亡，而且武将还会因年老而自然死亡；选择なし，所有武将除特定事件外，都不会死亡。

争霸模式行动流程



游戏中将一年按春夏秋冬四个季度，每个季度玩家都可以下达行政指令和发动战争，基本流程如下所示。

- 当前季度发生事件报告（丰收、灾害、商人来访等事件报告）
- 获得当前季度收入
- 进行当前季度的政略行动
- 进行当前季度的作战行动
- 进入下一季度

政略行动说明



政略画面中右下角的“命令残数”为玩家在政略行动时还可以使用的命令回数，数量随玩家势力拥有的支配地域数而定，最低为1，最高为5。

提案：消耗一定数量所持金，采用手下主将提出的两条政策，每次最多有四名武将随机提案，采用提案后消耗1次命令回数（所有第一次使用的新政策卡片在使用一次后即可直接在政策中选择）。

委任：委任1名武将进行政略，消耗全部命令回数（一般情况下不建议选择这个指令）。

政策：消耗一定数量所持金，从拥有的政策卡片中选择1个并且使用，使用后消耗1次命令回数。（部分政策必须达成特定条件后才能使用）

战场策：消耗一定数量所持金，消耗1次命令回数获得一个战场策卡片，在之后在战斗中可使用该战场策。

阵形：消耗一定数量所持金，消耗1次命令回数获得一个阵形卡片，在之后在战斗中可使用该阵形。

武将配置：对支配地域的武将进行配置，每个地域最多同时配置6名武将，未配置的武将则在配置结束后自动解雇。该指令不消耗命令回数。

情报：查看各种详细情报。

セーブ：保存当前游戏记录，最多可以同时保存3个记录。该指令不消耗命令回数。

进行：结束政略行动，进入作战行动。

命令回数变化一览

支配地域数	最大命令回数
1	1回
2～3	2回
4～9	3回
10～15	4回
16以上	5回

注：防卫战败北后，支配地域数减少后也不会使命令回数减少

作战行动说明



侵攻战：对指定地域发动侵攻战，注意被侵攻的地域必须与己方支配地域邻接，且己方支配地域配置有主将。

防卫战：防御敌方对己方领域的侵攻，被侵攻地域及其邻接地域配置的武将都可以选择出战，如果这些地域没有配置己方武将，该地域则会直接被敌人攻陷。

同盟共斗：派出己方任意一名主将作为援军协助同盟国的侵攻战。

同盟救援：派出己方任意一名主将作为援军协助同盟国的防卫战。

情报：同政略行动中相同指令。

セーブ：同政略行动中相同指令。

进行：结束作战行动，进入下一季度。

作战行动说明

1、战斗画面说明



A～武将头像	G～当前所在据点情况
B～武将体力槽	H～敌我双方兵力对比&武将复出次数
C～武将无双槽	I～剩余制限时间
D～马力槽	J～阵形点数
E～全军行动方针	K～战场缩略地图
F～击破数	

2、战斗的制限时间、胜利和败北条件

侵攻战
制限时间：30分钟
胜利条件：击破敌方大名或制压敌军本阵
败北条件：己方本阵陷落或制限时间终了
防卫战
制限时间：15分钟
胜利条件：击破敌方总大将或制限时间终了
败北条件：己方本阵陷落
注：战斗中选择撤退指令则会直接算作玩家部队败北；玩家使用武将被击破同样也算败北。

3、据点系统解说

本次的战国无双帝国的据点系统在前两作帝国的据点系统上做出了一定的变化，有以为本作据点系统的几个特点：



A、每个据点最初都有 5 名据点头守卫

B、击倒据点周围的所有据点头和敌方武将即可制压据点

C、除敌本阵外，敌军其他据点都可以在没有与己方据点连接的情况下占领

D:据点兵长会为在据点范围内战斗的己方士兵和武将增加攻击力和增加防御力

E:让己方据点（不能为孤立据点）与敌本阵邻接，之后再击破敌本阵周围的据点兵长和武将才能制压敌本阵。在攻打敌大名所在地域时，敌大名只有在己方据点与敌本阵邻接时才出现

F:己方据点未能与敌本阵邻接的情况下击破敌本阵的守备头，敌本阵会不断出现新的守备头和士兵

G：己方据点中央每隔一定时间即会出现各种回复道具和强化道具



4.武将再出击

战斗中除玩家控制武将以外，所有敌我双方武将在撤退后一定时间即会在本阵再次出现。画面右上方兵力对比左右两侧的数字即是表示敌我双方武将再出击的次数，撤退的武将再次出现时相应势力的数字即会减少，数字减为 0 时该势力的撤退武将就不能再次出击了。

注：武将再出击次数与战斗地域的防御度相关，防御度越高的地域，战斗时武将再出击次数越高。

5.军团行动变更

战斗时用十字键也可以直接更改全军行动方针，4 个方向分别对应以下行动方针

十字键↑：全军突击指令

十字键↓：全军防御指令

十字键→：全军自行决定行动方针

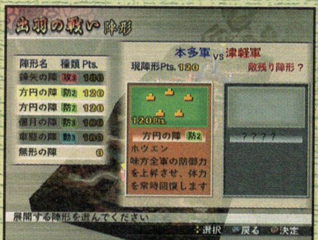
十字键←：全军集结到玩家武将所在位置

6.战场策



每场战斗开始前玩家可以选择要使用两种战场策，战场策根据效果分为战场工作、部队工作、部队补强和战场计略四种，其中战场工作和部队补强两种战场策只要选择后马上就会起效，而部分部队工作和战场计略则是需要达成特定条件时才会发挥效果。

7.阵形



本作中新加入的阵形系统，在每场战斗开始前玩家可以选择一个阵形使用（此时可消耗的阵形 pts 与参加战斗的武将而定，如果参战的武将包括大名、军师或四天王，那么阵形 pts 就能达到最高的 180 点），如果不选择阵形的话则默认为没有任何特殊效果的无形之阵。

游戏中总共有 3 种类型的阵形——攻击阵形、防御阵形和移动阵形，三类阵形相互克制：攻击克制移动、移动克制防御、防御克制攻击。每类阵形都各有 3 个等级，同类阵形之间等级高的阵形战优势，不同类的阵形则需要通过等级差和相克属性来决定哪个阵形占优势。如攻击 LV3 的锋矢之阵对防御 LV2 的方圆之阵，这两个阵形的等级差和相克属性刚好抵消，两个阵形都不占优势，战斗双方都不能获得阵形效果。

战斗进行中只要阵形 pst 足够（画面右上方的阵形 pts 最初为 0，会随着战斗进行逐渐增加），玩家就可以随时更换阵形。

所有阵形的维持时间为 5 分钟，维持时间结束后即会自动变回到无形之阵；另外如果在阵形效果时间内武将数量低于 3 名，那么阵形也不能维持，同样会变回无形之阵。



阵形卡片有两种获得方式，一种是在政略行动中消费一定数量金钱获得，另一种则是在战斗结束后随机获得。

全阵形一览

阵形名称	类型	等级	金钱	效果
鱼鳞の阵	攻击	LV1	600	全军攻击力上升
雁行の阵	攻击	LV2	800	全军攻击力上升
锋矢の阵	攻击	LV3	900	全军攻击力上升
鹤翼の阵	防御	LV1	500	全军防御力上升
方圆の阵	防御	LV2	700	全军防御力上升
偃月の阵	防御	LV3	800	全军防御力上升
长蛇の阵	移动	LV1	500	全军移动力上升
衡轭の阵	移动	LV2	700	全军移动力上升
车悬の阵	移动	LV3	1000	全军移动力上升

武器系统说明

游戏中武器总共分为刀剑、长柄和特殊 3 个种类，争霸模式中每个武将最初都只能使用 LV1 武器，必须使用武器锻冶政策提高己方势力的锻冶技术 LV 后才能使用高级别的武器。锻冶技术 LV 最高为 LV5，每个级别分别有以下效果。

锻冶技术 LV1：可以使用武将的 LV1 武器

锻冶技术 LV2：可以使用武将的 LV2 武器

锻冶技术 LV3：可以使用武将的 LV3 武器

锻冶技术 LV4：任意战斗中击破 500 人，战斗胜利后即可获得该武将 LV4 武器





锻冶技术 LV5：可以对 LV4 武器的能力进行改造



每场战斗结束后玩家都可以用获得的武器能力来随意更换武器的附加能力和属性，其中 LV1 武器可附加 2 个能力、LV2 武器可附加 4 个能力、LV3 武器可附加 6 个能力、LV4 武器可附加 8 个能力。

注 1：在争霸模式中将锻冶技术提升到 LV3 之后即可在自由模式中使用所有武将的 LV1～3 武器。

注 2：争霸模式中获相应武将的 LV4 武器后即可在自由模式使用该武将的 LV4 武器。

注 3：已经取得过 LV4 武器的武将在新游戏时只需锻冶技术达到 LV4，然后在任意战斗胜利后即可获得 LV4 武器。

注 4：本作中所有武将的 LV4 武器的初始能力与战国无双 2 中的 LV4 武器能力完全相同，本作新增加的几种 LV4 武器能力如下。



佐佐木小次郎专用 LV4 武器



刀剑类 LV4 武器



枪类 LV4 武器



薙刀类 LV4 武器

全攻略指令一览

1.内政指令

政策名称	消费	效果
乐市乐座・小	0	在支配国内发展商业，获得 300 金
乐市乐座・大	0	在支配国内大力发展商业，获得 400 以上的金
金山采掘	500	随机获得一定数量金（支配国内有金山、银山或矿山即可使用该指令）

开垦·小	300	提高指定支配国的石高，以增加每季度的收入
开垦·大	700	大幅度提高指定支配国的石高，以增加每季度的收入
全领开垦	1500	提高所有支配国的石高，以增加每季度的收入
领内视察	300	提高势力的善政值
德政令	2000	大幅度提高势力的善政值
临时徵税	0	获得 500 金，善政值减少
大徵发	0	获得大量金，善政值大幅度减少

2、军备指令

政策名称	消费	效果
刀剑锻冶	500	提高刀剑类武器的锻冶技术
长柄锻冶	500	提高长柄类武器的锻冶技术
特殊锻冶	500	提高特殊类武器的锻冶技术
综合锻冶	2000	提高所有种类武器的锻冶技术
普请·小	300	提高指定支配国的防御度
普请·大	700	大幅度提高指定支配国的防御度
全领普请	1500	提高所有支配国的防御度
马狩り	400	捕获一匹军马（支配国内有马产地即可使用该指令）
军马锻炼	500	提高一匹军马的经验值

3、徵兵指令

政策名称	消费	效果
单将徵兵·小	200	属下一名武将回复 1000 兵力
单将徵兵·大	500	属下一名武将回复 2000 兵力
单将徵兵·全	1000	属下一名武将回复全部兵力
全将徵兵·微	500	所有武将回复 500 兵力
全将徵兵·小	1000	所有武将回复 1000 兵力
全将徵兵·大	2000	所有武将回复 2000 兵力
一领具足	600	所有武将随机回复一定数量兵力
军役免除	300	所有武将兵力减少 20%，提高善政值
临时徵兵	3000	所有武将回复全部兵力，善政值减少

4、人事指令

政策名称	消费	效果
领内人材搜索	200	搜索支配国范围内未出现的武将并且录用
全国人材搜索	400	搜索全国范围内未出现的武将并且录用
近邻人材登用	600	登用支配国范围内的在野武将或领国势力的敌将
全国人材登用	800	登用全国范围内的在野武将或其他势力的敌将
赤心劝诱	1500	登用支配国范围内的在野武将或其它势力的敌将，成功机率高
家臣募集	1200	募集支配国和近邻国的人材，选择 1 名登用

5、教育指令

政策名称	消费	效果
武将·锻炼	600	提高 1 名武将的武勋值
讲义·总合	400	选择 2 名武将相互学习技能（势力文化值达 100 以上才能使用）
讲义·茶道	300	选择 2 名武将相互学习技能（势力文化值达 100 以上才能使用）
讲义·问答	300	选择 2 名武将相互学习技能（势力文化值达 100 以上才能使用）
讲义·剑术	300	选择 2 名武将相互学习技能（势力文化值达 100 以上才能使用）
披露·茶道	800	属下 8 名武将进行茶道比赛
披露·问答	800	属下 8 名武将进行问答比赛
披露·剑术	800	属下 8 名武将进行剑术比赛

6、交涉指令

政策名称	消费	效果
短期同盟	400	与其他势力结盟 1 年
长期同盟	1000	与其他势力结盟 3 年
共斗依赖	500	邀请同盟势力派出援军协助己方战斗
劝告	400	劝说其他势力成为己方从属势力
手切	300	取消与其他势力的同盟关系
官位奏请	500	请朝廷赐予更高的官位
よろず屋	100	选择 1 名武将前往商店购买技能、招募武将以及买卖军马
勘合贸易	1000	与勘合船进行交易，获得一定数量金钱，且有一定机率获得其他奖励
南蛮冒雨	1000	与南蛮商馆进行交易，获得一定数量金钱，且有一定机率获其他奖励

7、调略指令

政策名称	消费	效果
寝返り工作	800	让其他势力的武将在战斗中叛变到我方
煽动	300	煽动其他势力的住民造反
谋反	400	唆使其他势力的武将独立
强行军	1000	本回合内可以与非邻接的敌势力进行战斗
诱引	600	引诱其他势力攻打己方支配领域
出奔工作	500	劝说其他势力武将成为在野武将
流言	600	破坏其他势力之间的同盟关系

全战斗策指令一览

1、战斗工作

战斗策名称	消费	效果
据点半数确保	1000	以拥有战场上半数据点的状态开始战斗
据点中立化	1500	战斗开始时除双方本阵外，其他所有据点都是中立状态
战斗时间延长	400	战斗时间延长 10 分钟
战斗时间缩短	1000	战斗时间缩短 5 分钟
一揆同心	500	侵攻战时，出现一揆反乱事件
品质向上	500	战斗结束时容易获得效果较高的武器能力

2、部队工作

战斗策名称	消费	效果
自军补充加速	400	战斗中我方部队补充速度上升
敌军补充迟滞	300	战斗中敌军部队补充速度低下
获得勋功增大	600	玩家操作武将获得 2 倍武勋
物见	100	战斗中放出间谍调查敌武将行动目标
兵力温存	1200	战斗中回复体力时，己方兵力减少量减半
敌援军阻止	800	阻止敌方援军参加战斗
包围	700	战况不利时我方武将主动包围敌将

3、部队补强

战斗策名称	消费	效果
枪衾队	200	编成枪衾部队参加战斗
骑马队	300	编成骑马部队参加战斗
铁炮队	300	编成铁炮部队参加战斗
突忍队	600	编成突忍部队参加战斗
飞忍队	400	编成飞忍部队参加战斗
旋忍队	600	编成旋忍部队参加战斗
爆忍队	500	编成爆忍部队参加战斗
女丈夫	300	战斗中除据点兵和特殊部队以外，全部都是女兵

4、战场计略

战斗策名称	消费	效果
一击捕缚	1600	一定时间内能力半减，在时限内击倒敌武将即可将其捕缚
兵力回复	1200	战斗中我方军团兵力回复
伏兵	600	在敌军团周围出现奇袭部队
说得	700	战斗中让敌军士兵反叛，加入到我方部队
鼓舞	400	己方全军团士气上升到最大值
大喝	300	敌方全军团士气低下
兵力削减	1200	战斗中敌方全军团兵力减少
调达	300	一定时间内，己方武将随机使用各种回复或强化道具进行援护
牛步	400	一定时间内，敌全军移动力和攻击频度低下
荒稼ぎ	200	一定时间内，攻击敌军可获得金钱

心得要点

千人斩达成后的奖励

在任意关卡中击破 1000 人后该武将的能力成长即可突破上限（本作中所有武将的等级上限为 20 级，而不是战国无双 2 中的 50 级）

特殊军马获得方法

汗血马：执行勘合贸易或南蛮贸易时随机取得

放生月毛：执行勘合贸易或南蛮贸易时随机取得

松风：势力中有前田庆次或军师、四天王时，执行德政令后随机取得

特殊政略、战斗策获得方法

策略名	限定剧本	提案武将
全领开垦	关东地区统一战	北条氏康、佐竹义宣
赤心劝诱	中部地区统一战	丰臣秀吉、竹中半兵卫、真田昌幸
讲义·总合	畿内地区统一战	石田三成、细川藤孝
一领具足	中国四国地区统一战	长宗我部元亲、吉良亲贞
女丈夫	九州地区统一战	立花道雪、高桥绍云、立花暗千代
荒稼ぎ	东北地区统一战	伊达政宗、津轻为信

军师任命条件

1、该武将等级在 6 以上

2、己方势力武将总数在 5 人以上

3、该武将为主将

4、使用该武将的提案 15 次以上

5、该武将仕官时间在 21 回合以上

效果：战斗时如果有军师参战的情况下，可以增加初期阵形 pts，另外军师在战斗中还可以使用所有战斗技能。

GEARS OF WAR

战争机器

游戏类型:ACT
游戏平台:xbox360
开发厂商:Epic Games
发售日期:2006 年 11 月 7 日
文:ERCIO

前言:《战争机器》是由制作公司 Epic Games 用目前最强的虚幻引擎的所制作的一款 Xbox360 游戏,在使用了大量的制作费用后微软曾宣传让《战争机器》成为另一个 HALO 级的大作。事实上,微软并没有夸大其词。《战争机器》惊人的画面演出效果可以用"活动的 CG 来形容",编辑部第一个玩到本作的 DRAGON 疯狂的呐喊:"这画面太无敌了!"结果没多久北美就传来了累积销量超过 200 万的消息。即使本作在某些方面存在一定的赶工嫌疑,但绝对是不得错过的好游戏,下边为大家献战争机器的地图攻略。

基础操作

左摇杆 LS	移动
右摇杆 RS	视角
方向键	↑、↓、←、→对应四种不同的武器
LB	当前任务指示,按 Y 集合小队,按 A 命令攻击,按 B 为停火
RB	装弹
LT	瞄准、装备手雷时制定投雷方向
RT	射击
X	特殊动作:开门、打开开关、救起同伴、拣起子弹等
Y	指示队友以及任务关键提示
A	靠住掩体,在墙壁间运动时按此键;按住 A 键会在一定时间内加速跑,LS+A 键可以翻滚。
B	近身攻击,人族步枪按住 B 键锯人,手雷将其套在敌人身上引爆,其他武器用枪托攻击。
START	游戏暂停

战争机器的八大关键词

CHECK 点: 每到特定地点,系统会自动存档。人物死亡后从前边存档点重新开始。

枪械的应用: 游戏中每种枪械都有各自的特点。其中人族步枪连射速度快,近身按 B 键可以直接秒杀敌人。兽族步枪三发点射威力不错。散弹枪近战距离巨大。狙击枪按下 RS 右摇杆进入放大瞄准模式,对远处的敌人可以直接爆头。机械弓箭枪按住 RT 可以蓄力,松手后将炸弹射入对手体内后爆炸。手枪威力一般平时不多用。每次只能携带两种可更换的枪械,根据战术目标选择武器。

多利用障碍物: 躲在障碍物后可以提高存活率,逐渐将目标消耗死。

装弹强化系统: 每次换弹的时候,画面右上方会出现一根光槽,当光标到白点处再按下 RB 键不但可以瞬间换好子弹,还可以使子弹威力增加。闪光的子弹威力增加,如果按错换弹时间增加。

与同伴协作: 这次我方的 AI 虽然并不太高,但没有他们存在战斗会变的很吃力。同伴平时不会被杀死,狂暴女兽人除外,当他们倒地受伤时应迅速按 X 键将其救起。这里还要说一下英雄"多姆",不管人多人少他丫的自己照冲不误,然后在敌人的脚下回头让你救他,真是最无敌的队友。

体力自动回复: 当画面出现红色标志时,证明自己受伤,只要躲避在掩体后边不被击中就会慢慢回复。

军牌的收集: 游戏流程中一共有 30 个军牌,在本次攻略中将在地图上标出。

难度的区别: 困难难度也就是普通难度,不同难度下的敌人和伤害是明显不同的,有兴趣的玩家可以玩一下疯狂模式。

战争机器地图流程攻略

第一章　劫后

第一关　事变日后的 14 年

被救出监狱后,为了生存主角拿起手中的武器加入了对抗兽人部落的行列。离开监狱前救出主角的队友会问到主角的两种分支路线的选择。按 LT 走左边直接进行战斗,按 RT 走右边是进入教学模式,第一次玩游戏的玩家可以考虑选择右边的路线。

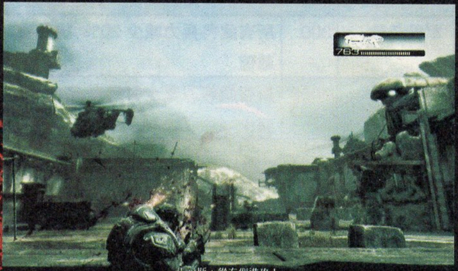
左边路线:

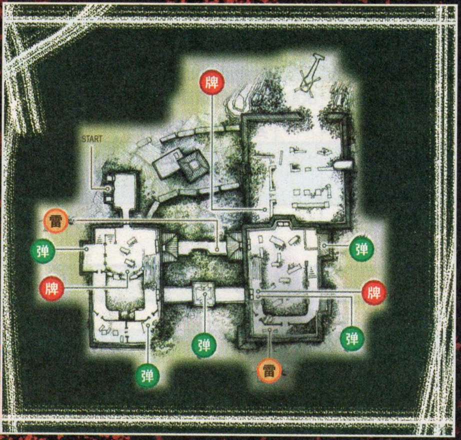
踢开大厅左边的铁门,在吊桥遭遇兽人士兵。利用掩体将他们干掉。经过吊桥清除房间内的士兵后,立刻收集弹药准备迎击敌人的冲击。

右边路线:

前往警卫室的途中,先打开门的开关,随后向两边门上的红色开关射击。解决吊桥上的两个敌人后,按下开关,按住 A 键冲刺到对面。随后跟着多姆前进,在 2F 干掉下边的两个兽人。

到监狱东北方向的大厅先找好掩护,大门被敌人炸开后丢手雷。随后到监狱外在直升机的掩护下利用门口的障碍物杀光兽族士兵,最后登上直升飞机。



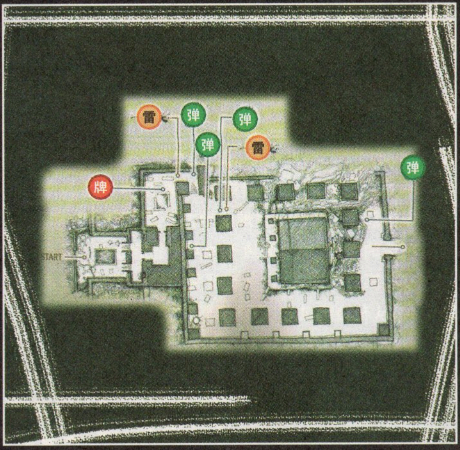


图例　牌 军牌　弹 弹药　雷 手雷　武 武器

第二关 战火的序幕

多了两名战友，多利用小队配合。从房间出来后就是遭遇战。在大楼门口会遭遇兽人士兵，一路来到桥下会找到 A 小队队员的尸体。

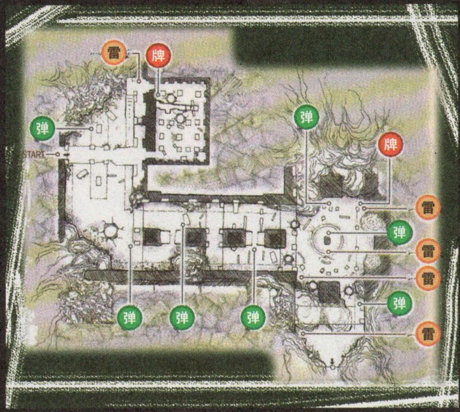




第三关 瓮中之鳖

开始遇到三兽炮炮台的火力压制，不要从正面硬冲，从右边绕到背后偷袭。通道中的障碍物相当多，要加以利用。到圆形水池后游戏的第一个难点开始了，兽族士兵从





各个方向的洞口爬出围攻。在中央水池防守会遭遇敌人的交叉火力，推荐在兽洞少的一边防守。如果自己离兽洞很近时一定要毫不犹豫的向洞口丢手雷，好在这里的弹药补充相当充足。全灭兽族后和队友汇合。

第四关 叉路

左边叉路：

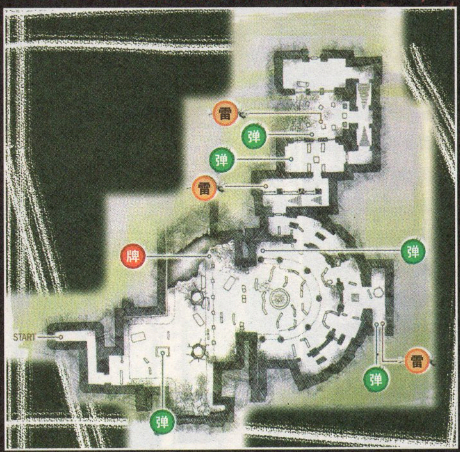
在门口遇到三名兽族士兵，并有两名士兵会冲到下门口，丢手雷解决它们。冲到上边解决最后一名士兵后，打碎木栏干掉对面的机枪手。

右边叉路：

直接干掉机枪手，然后和队友汇合。

两队人马汇合后遇到三兽炮的火力压制，冲刺进入右边的房间，然后冲到油桶下。射死楼上的敌人后，冲进房间，在 2 楼射击炮台的兽族士兵。还剩最后一名兽族士兵时，一定要到下边干掉它，这也就有足够的时间冲到炮台（按 A 键冲刺）。下边是完成任务的关键，兽族士兵从对面分两路包抄，主要是从正面冲击。人数有 6 到 7 个，而且速度非常快，在压制正面敌人的同时注意观察另一条路有没有士兵冲过来，一旦兽族士兵拖离了三兽炮的火力范围就离开放弃三兽炮，改为阵地战。杀掉所有的士兵后，立刻离开炮台，后边的门会有兽族士兵冲出来和你拼命，多数情况下你的队友不会管你，拉开距离交给其他人处理吧。

第五关 潜入作战



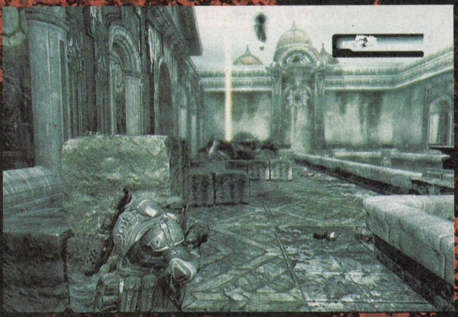
要压制这里就要先击毙三兽炮的炮手，这里有三个出口出兵。先在右边的掩体后干掉除炮手之外的两个出口的士兵，同时利用水池的掩护可以让自己免受三兽炮的伤害。从右边冲进大楼，干掉楼内的兽族士兵。然后干掉机炮手。

在队友卡敏被狙击手干掉后，用机炮杀掉冲上来的兽族士兵。然后到大厅一侧干掉新出来的兽族士兵。随后潜入联盟总部。在二楼向下射击干掉兽人救下科尔。

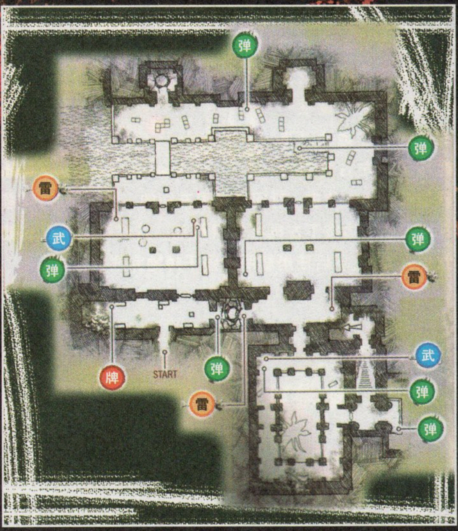
第六关 黎明之锤

在开门的时候遭到兽族苦役的伏击，它们会从两边夹击，不要只顾着打一面。最好的办法直接用枪托砸，一下解决一个。在房间内拣起新武器黎明之锤，黎明之锤有两个使用条件 1.必须在户外使用，同时有卫星可以发射激光武器的情况。2.发射时必须要将准星定位一段时间，稍作移动攻击就会取消。

本关的任务是干掉 3 个巨大的布雷兽，它们只会发射空中炸弹。只要在视野范围内即可发射黎明之锤，几炮即可解决一个。干掉第二个布雷兽后下到 1 楼，途中杀死



兽人步兵和苦役，最后在窗口遇到最后一只布雷兽，先解决对面的兽族士兵，然后再杀死最后的靶子。



第七关 战上的愤怒

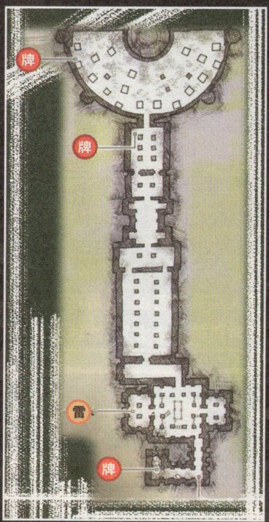
铁门被锯开后，丢手雷炸死门口的兽族士兵。继续前进遇到三兽炮，从右边前进，绕到机炮手的身后干掉它。中途要杀掉冲过来的兽族苦役，抢下重机枪后扫射对面的兽族苦役。用屋顶的重机枪扫射降落区的兽族士兵。和 A 小队合流后遭到兽族伏击，金少尉死于兰姆将军之手。

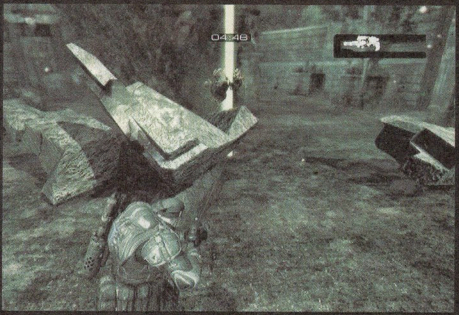




第八关 细语轻声

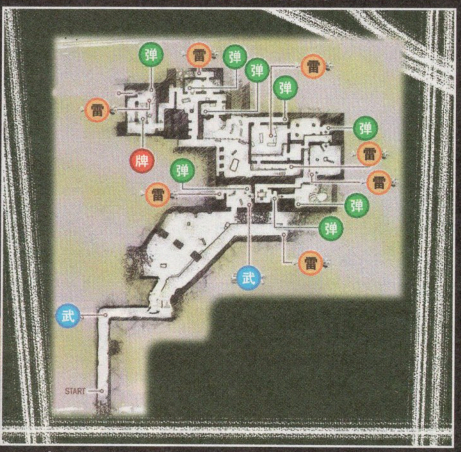
常规武器是无法伤害女兽人的，必须在野外使用类黎明之锤才能杀死她。开始的任务就是想办法先将女兽人引出墓穴，正如游戏中的提示，女兽人虽然没有视力，但有敏锐的听觉，想要吸引她的注意力只要开枪和移动就能达到目的。墓地到野外被三道人类无法打开的大门隔断，引女兽人撞开大门是唯一的方法，在她冲过来时按A＋左右方向键就能躲开她的攻击。时间还是很充裕的。到野外后，躲避在岩石的后边按下左摇杆轻轻移动，这样行动不容易被女兽人发现，随后使用黎明之锤干掉她完成第一章。





第二章 夜幕降临

第一关 从地底窜出



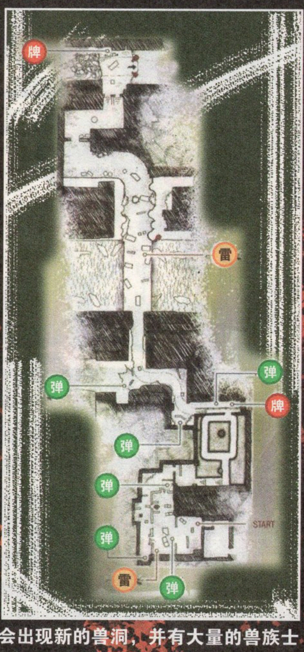
走不远就会遇到岔路口，左边会直接遇到新兵种——火炮兵。火炮兵的武器威力很强，正面命中一击就可以毙命，除此之外它们十分的耐打，最好在它们更换弹药的时候瞄准头部射击。最快的办法是直接向洞口丢两个手雷，随后再补上几枪即可。打开铁门的开关，出门先干掉楼上的狙击手。然后杀死队友路上的两个兽族士兵，先不要冲进机枪房间，等杀掉冲出来的两个兽族士兵后在进屋内杀掉里边的兽族士兵和队友合流。右边岔路：相



对与左边的岔路难度就小一些，从通道上来后到二层看到两个火炮兵，利用地理位置的优势向下边的火炮兵射击。继续前进，来到机枪点前，先干掉两个兽族士兵。然后到机枪控制的通道逐步逼近，不久另一对的伙伴就会干掉机枪手，随后两队合流。

第二关 艰困恶战





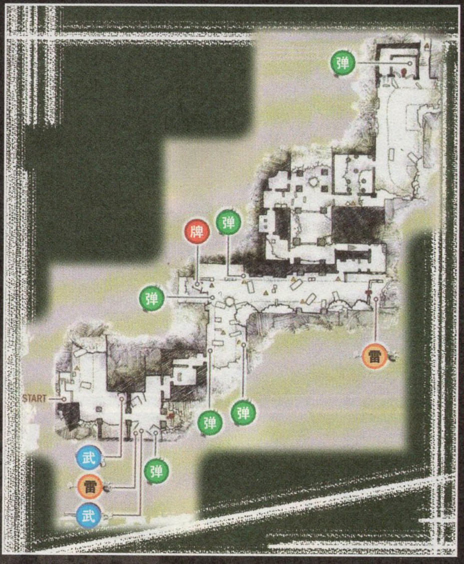
踢开有灯闪烁的铁门后遭遇兽族部队。出现火炮兵，在两边路口出现兽族士兵。先集中火力杀死火炮兵，随后清除两边的杂兵。右边会继续出现兽族士兵，对面的楼上还会有狙击手。干掉他们后继续前进来到桥梁处。推着被破坏的车辆前进可以挡住机枪射来的子弹。到躲避在机枪下边的铁箱子后直接丢个手雷就可以干掉枪手。后边会出现新的兽洞，并有大量的兽族士兵。只要躲在隐避处不断射击即可全灭之。到游民基地后任务完成。

第三关 前哨基地

进入大门走道通路即可。

第四关 致命的黄昏

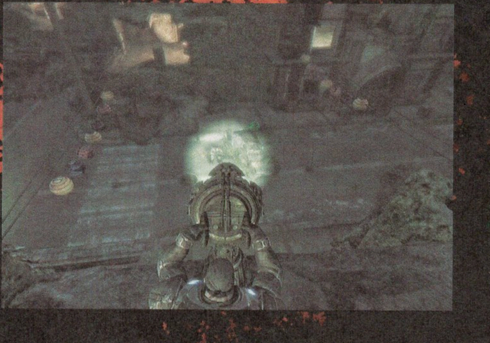
干掉桥头阵地的兽族士兵，冲到桥下，转动开关让铁船一直向左边移动，不用管桥下的敌人。中途兽族威胁最大的兵种夜行蝠出现，它们害怕有光的地方。不要前往黑暗的地方，否则必死无疑。一路上并非处处光明，这就需要玩家利用半路上的煤气筒，将其引爆就不用担心夜行蝠了。



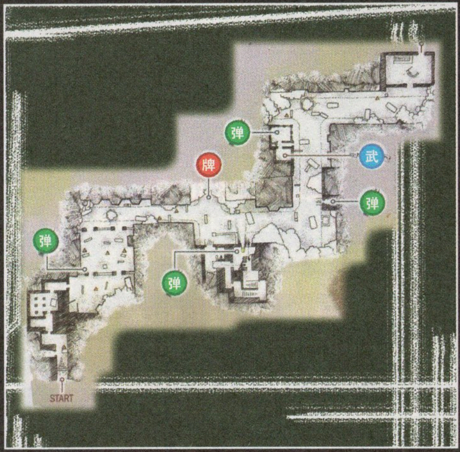
顺着火光前进，一路引爆煤气桶，依靠废旧的汽车做掩体慢慢前进。遇到三兽炮的地方一路引爆煤气桶，随后冲击左边的房间，绕到旁边干掉两个兽族士兵。屋子内的门会被兽族奴役冲开，最多也就是吓人。继续前进遭遇兽族士兵，从左边绕过去，中途要解决兽族奴役。



在遇到三兽炮压制的地方，和前边一样推着有火光的汽车前进。解决冲出来的兽族士兵后从左边绕进房间杀死两名兽族士兵。随后要进行的战斗会有不少的难度，接过电话后出门会遇到两个兽族士兵，干掉它们后。侧面会有大量兽族士兵出现，一定要保证队友多姆存活否则单打下去很难胜利。两人分兵两路防守，如果敌人冲过来就不要硬战，可以退到门内防守，做战面积小胜率反而更高。压制这里的兽族士兵后继续前进，打破煤气桶后（位置比较隐蔽，在车的后边）前进发生剧情。这个地方剧情之后如果没有打破煤气桶，多姆就会死亡，你还要重新打一次。有时打破煤气桶一样会发生这样的情况，解决的方法是：剧情之后立刻向旁边的SAVE点冲刺，即使多姆死掉重新开始也是下一阶段了。

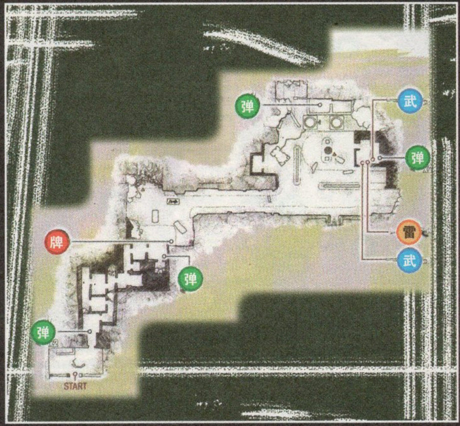


爬到楼上控制探照灯掩护队友打开开关，下楼和队友汇合，途中要干掉两个兽族奴役。杀掉对面出来的兽族士兵，有些会自投罗网直接被夜行蝠杀死。从左边的房间进入，射击窗外的煤气罐。跳出窗外一直沿着火光走即可。



第五关 黑暗迷宫

通话完毕后先进入左边有灯的房间，杀死三个冲上来的奴役，等尽头房间的灯亮后回到开始的地方。加速冲刺到对面有亮的房间，继续前进，在右转的房间入口举枪射击，杀死冲上来的四个兽族奴役。出来引爆车上的煤气罐，跟着车加速跑后进入加油站。



第六关 一触即发的战场

和加油站老板对话后，到指示方向转动开关加油。接下来是防御战，房间内有狙击枪和弹药补充，敌人有三波攻击，我方有三人。这次多姆依然显露出他的个人风范，绝对是最先冲到敌人火力网中送死的人，加油站的老板值得信任会成为你的好帮手。第一波敌人是在加油站左边出现，主要是兽族士兵，可以用房间内的狙击枪干掉他



们。第二波敌人是一名火炮兵和三个兽族奴役，先换步枪干掉冲进来的奴役，然后换枪射击火炮兵，火炮兵到加油站中央时，可以引爆汽车旁边的煤气桶重创他。第三波敌人在右边出现，全灭这些敌人后到装甲车旁即可。

第七关 飞车疾行



驾驶方法：RT 为油门，LT 为刹车／倒退，按下 X 键进入射击视角。当有夜行蝠出现时立刻切换视角，有时夜行蝠会从后边偷袭，注意画面下边的提示，说到六点钟方向时，就立刻将电子炮转向后边射击。进入一段蜿蜒的小路后继续回到大路上，继续前进还会遇到夜行蝠的攻击，如果不想射击就加足油门开过去，要担心画面上边的体力槽，体力槽变成 0 就会 GAME OVER。到游民基地和队友汇合后进入下一关。

第八关 背水一战

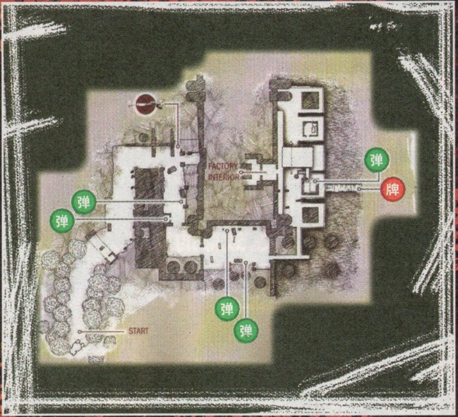


敌人相当的多，要做好长期战的准备。虽然中间有重型机枪可以对敌人火力压制，但不推荐马上使用，这样你很容易成为敌人的靶子。先进入左边的房间补充弹药，在这里干掉楼下的兽族士兵，可以到楼上拿手雷和弹药补充。随后一直跑到阵地最右边，攻击水泥横梁和油管使对面的大楼倒塌，火炮兵出现后躲在掩体后边干掉他，清除周围火力点后使用重机枪压制下边的敌人。不久身后的地面出现兽洞，跑回左边阵地的房间瞄准煤气桶，一发即可解决下边四个火炮兵。

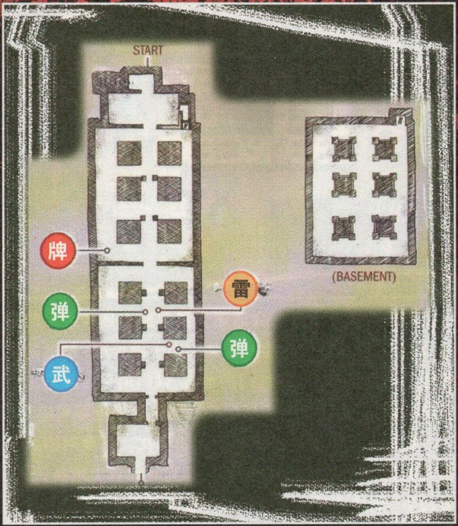
第三章 深入虎穴

第一关 倾盆大雨

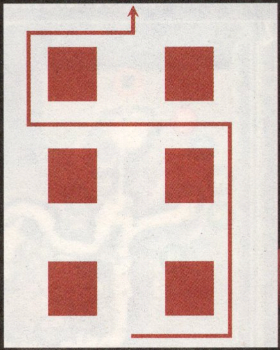
在雨中前行，开始不用担心有敌人，有高清电视的玩家可以欣赏一下战争机器下雨的效果。一直走到工厂入口，随后分成两组，主角这次又和智商无敌的多姆分到一组，先祈祷吧。向右前进，在车子后边和门卫室内先进行弹药补充。前边宽阔场地要和受伊姆能源感染之后强化过的兽族苦役战斗。它们攻击力提高被击倒后还会爆炸。要拉开距离，继续前进，将枪口对准工厂门口，干掉最后冲出来的兽族苦役战斗结束。进入工厂后会看到没有电的电梯，当旁边的塔楼打开电源开关，回到电梯的房间先杀死一只苦役。乘坐电梯来到工厂顶部，进入房间后任务完成。



第二关 演化的怪物



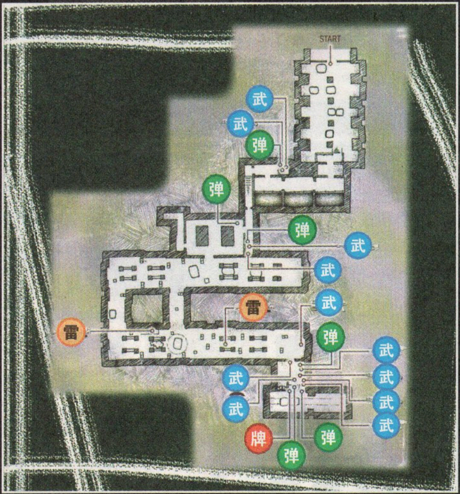
从左边的路口进入，在房间内遇到游民。跟着他前进，中途有个有子弹的房间会冲出一只苦役，当然不在意子弹就不会遇到它。在有木地板的地方游民掉了下去成了苦役的食物，如果走错地方主角也会掉到满是苦役的下边还要重新爬上来。正确的路线是先向右走，然后紧贴着左边一直走到对面倒数第二个岔口向左转一直前进，在尽头右转两次走到出口离开这里，这里不用管多姆的死活。





继续前进，在有矿车的地方遇到大量的苦役，在普通以上难度下苦役的攻击非常强大，而且自爆对主角的威胁也不小，开始不要急着和苦役交手尽量绕着有柱子的地方跑，慢慢将它们引到多姆的身边，苦役近身就翻滚躲避它们的攻击。苦役的注意力都放在主角身上的时候，多姆可以解决一些苦役，等数量变少之后，想办法拉开距离干掉苦役。胜利后进入对面的房间打开开关继续走就可以和队友汇合，之前推荐换上散弹枪。

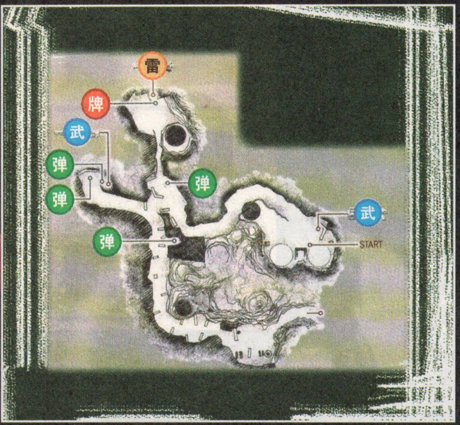
第三关 致命的旅程



转动开关，出来后会遭遇少量兽族士兵和大量的苦役，和小队队员在一起组成交叉火力干掉苦役。然后杀死兽族士兵。走道尽头有红门的地方，铁门的平台降下出现两个火炮兵，丢两个手雷然后补上两枪散弹枪即可搞定。

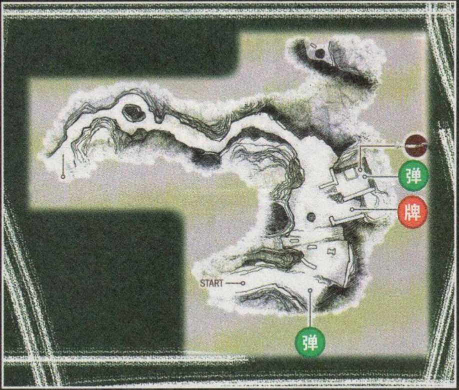
在矿车上不要理会兽族士兵的骚扰，只要射击上边出现的兽族苦役即可。中途有门开启时会有火炮兵，一定要蹲下。到终点后打开大门的开关继续前进，通道的敌人都是兽族苦役，小心前进。到有两个升降台的地方，两个兽族火炮兵会随着升降台一起上升，躲在出口的掩体后将其击毙。登上升降机下到地下。

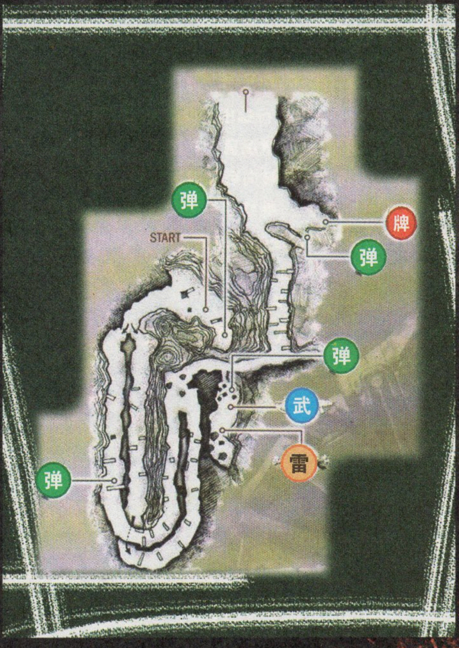
第四关 黎明前的黑暗



兽族的老巢可算是巨大的地下溶洞，不久就会遇到兽族苦役。随后两队分头行动，中途干掉一些兽族苦役后，麦科斯和多姆两人滑到下边，小队决定寻找汇合点。

起身后先干掉哨兵点的兽族士兵，继续前进再干掉右边对面悬崖的狙击手然后是一群苦役。干掉对面出来的火炮兵，两人在掉到下边的地道后有会遇到不少苦役，





好在这次的战场比较宽敞，还有弹药补充。随后出现岔路，两条岔路所要面对的敌人差不多，但这次可以互相给予火力支援。一路上杀掉苦役和兽族士兵。继续前进在类似战壕的通道会遇到不少的兽族士兵，杀死它们后会看到潜地兽，任务完成。

第五关 愤怒的巨兽



近距离和潜地兽进行战斗，推荐枪械——步枪。战斗开始后冲刺到潜地兽的旁边，在它的爪子旁边的缝隙处射击它的腹部。当它痛苦的挣扎时会张开爪子，只要用枪扫到它的嘴部，它就会后退。如此反复一直将它逼入后边的平台，射击平台前的两个连接点。巨兽就会调入悬崖死掉。和巨兽战斗的过程中一定要在它的侧面攻击，另外要小心中途后边出现的兽族苦役。

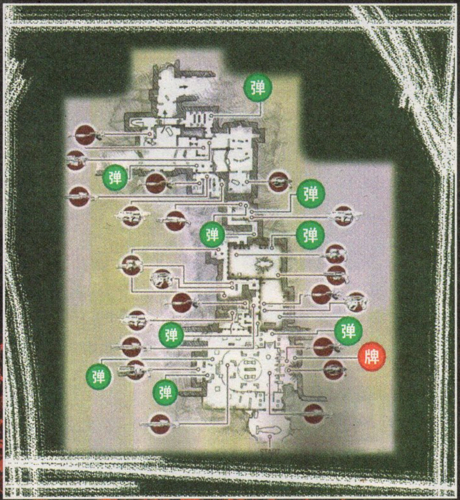


第六关 冰山一角

前面就是炼油厂，右边有机械弓，一定要拿，接着来到前面，发现敌人后需要将平台上的所有敌人全部清掉才能过关，普通难度稍微好点，困难难度和疯狂下就必须几乎无伤才好过关，这里要多多利用队友，让他们攻击来发现敌人的位置，发现后就叫他们掩护，然后利用机械弓来打敌人，这样循环着小心的在掩体后面才能在高难度下保命，清理完所有敌人后此章结束。

第四章 归乡路遥

第一关 艰困的战局



战场虽然不大，但有相当多的敌人。广场中央有一把狙击枪建议带上，开始一直向前冲绕到敌人右边伏击兽族士兵，两边合流打起来比较快。和队友强占开始出现的火力点后，对面出现弓箭兵和其他的兽族士兵，干掉它们后。另外一侧出现两个火炮兵，用狙击枪解决它们。本战没有固定的安全位置，一定保证同伴存活和他们共同组成火力点。胜利后兵分两转。

左边岔路：

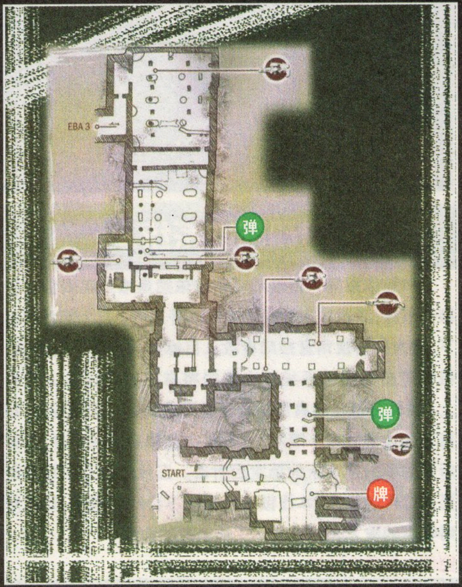
冲进房间内，可以让巴德近身直接解决2楼的弓箭兵。随后到2楼给下边的队员以支援火力。继续前进在1楼看到布雷兽，不要探出窗外，否则会被空中的浮雷炸死。2楼通道会遇到不少兽族奴役和兽族士兵。干掉它们后拿起黎明之锤，解决1层的布雷兽和弓箭兵。继续在2楼掩护，到楼下干掉对面的敌人后，解决冲出来的兽族苦役。然后用狙击枪干掉三兽炮周围的兽族士兵。

右边岔路：

一层面对的直接火力比较多，迎面会有不少兽族士兵和弓箭兵。干掉它们后继续前进会在转弯处遇到布雷

兽，拿到黎明之锤后解决布雷收兽，顺便干掉捣乱的兽族弓箭兵。继续从下边突进，干掉挡路的几个兽族士兵后，绕到三兽炮的旁边干掉控制炮台的兽族士兵。后两队合流后引爆汽车旁的煤气桶，进入下一个任务。

第二关 每况愈下



进入温室不久会遇到狂暴女兽人，先拣一把黎明之锤然后继续前进。一直把它带到有柱子的房间，中途它会撞开几扇墙，要先让它把柱子撞倒，然后就可以在柱子周围使用黎明之锤了，注意不用把所有的柱子撞到。胜利后打开开关放水，从着火的地方进入任务完成。

第三关 艰困路程

上一个任务打的快的话手中还有黎明之锤的话，很容易就干掉机枪台的敌人。随后右边出现兽洞，有数量很多的兽族奴役。击倒奴役之后会有很多的兽族士兵从对面冲过来，可以退到房间后边防守。干掉最后出现的火炮兵继续前进。长廊的兽族士兵携带散弹枪，还有一名火炮兵，利用掩体干掉它们，走一段路后任务完成。

一出去对面有机枪台，用黎明之锤干掉，再消灭另外一个敌人，这个时候要马上跑到机枪台那里，因为现在你的后面将有许多敌人出来，到机枪台那里，兽族苦役近身就用枪托打，然后用机枪周旋，最后从左边进入即可(虽然有时间限制，但比较充足)。在下一个开阔地带消灭一波敌人后来到一处类似小街的地方，也是消灭一波霰弹枪敌人，然后一个火炮兵，干净后进入下一节。

第四关 沦陷

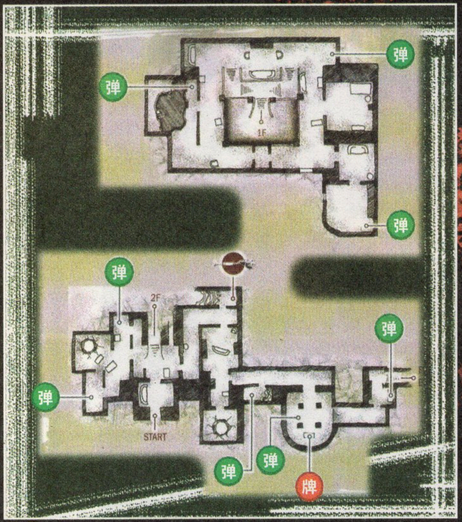
进入车站，会有散弹兵和兽族弓兵把守，只要占据上边的平台，但一定要把握射击的时机，探头的时候要观察弓箭兵是否瞄准你，如果它的弓箭发光就立刻蹲下。全灭这些士兵后会有两条路线到前边的阵地，一定要从左边走。干掉几个兽族士兵后继续前进来到SAVE点。对面有一座三兽炮威力很大，先利用雕像干掉周围的兽族士兵。随后从左边绕到桥上，他会被迫下炮台。杀死它后在干掉桥下的炮手。杀掉铁门后的弓箭兵进入下一关。

第五关 理想殿堂

从下向上攻，地势上敌人占优势。最先遇到的兽族弓箭手和两个兽族士兵，射击的时候小心兽族的弓箭。杀掉它们后会出现火炮兵，游击战击倒火炮兵后再杀死最上边的弓箭兵进入菲利的家。

剧情之后踹门进入房子，先到左边有手雷封死兽洞。登上二层无论去那边，对面都会出现三个兽族士兵。收拾它们后到一楼，对楼下封住的门直接丢个手雷，炸死拼命三郎兽族散弹枪兵。在走廊通道杀掉通路的士兵，到开关处打开开关进入隐藏的地下通道。干掉下边的两个兽族士兵后到尽头本任务完成。

第六关 坐困愁城



调查酒窖最左边的门，直接用脚踹开。随后机器人会负责打开大门，玩家所要做的就是杀掉冲进来的兽族士兵。先站在入口，你会看到兽族士兵丢出的手雷炸开了铁栏，你立刻也丢手雷可以炸死一名士兵，以后每相隔一秒钟丢一个手雷，解决剩下的兽族士兵后进入控制室。

剧情之后按原路返回，进入书房和队友退到入口杀掉苦役，再干掉兽族精锐士兵。来到二层触发剧情，随后这段战斗有一定的难度。这里推荐一个打法：剧情后收集手雷，站到二楼和一楼的台阶的柱子旁向下扫射，门被炸开后丢一个手雷，掌握好时间。一般的士兵都会直接被打死，弓箭手冲到上边的话补上一枪托即可搞定。等到地面有震动的时候，此时向下丢手雷可以重创火炮兵，随后补上几枪。然后到楼下，从被炸开的门进入。到二楼干掉楼下的士兵，将对面挡门的木板击破。回到一楼从那个门进入，到后院后时间开始倒计时。不要理会火炮兵和其他士兵，直接从他们的身边快速冲到车子旁。

第五章 孤注一掷

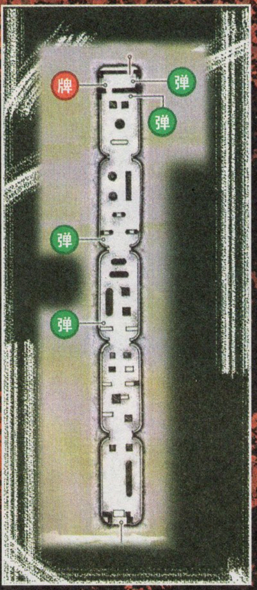
第一关 光子列车

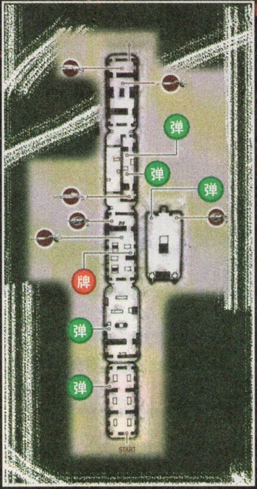
先干掉上边的两个狙击手，然后对面会出现不少兽族奴役。杀光这些杂兵奴役后左边又会出现兽洞。好在这里有不少车辆可以当作障碍物躲避射击，全灭它们后车站右边又会出现兽洞，不用理会它们直接通过木板到对面的展台触发剧情。

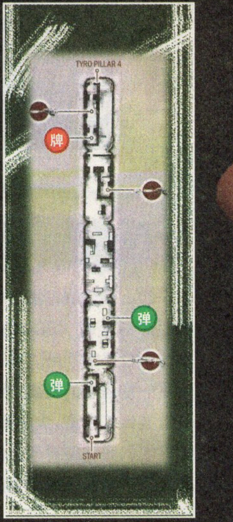
第二关 失控的列车

登上列车后，地形很简单，目标就是不断的前进。兽族弓箭兵和普通步兵阻挡在主角面前，已经没有什么威胁了，一路踏过兽族的尸体打开开关。在车厢尾部遇到狂暴女兽人，对付它有两个办法：1、将它引到车尾，然后按下车厢脱节的开关。2、将它引到火药管的旁边用手雷引爆火药管。

进入车厢后干掉车内挡路的杂兵，最好带好兽族的步枪和人族的步枪。走到尽头有梯子的地方从梯子爬上，用重机枪扫射空中的掠夺者，弱点是打它的腹部，集中注意力杀死一边的掠夺者，最后再对付右边的目标。下楼梯后调查绿色开关放下油罐。干掉三个奴役，进入车厢后调查右边的绿色开关，先不要冲出去，先在车厢内杀死冲过来的兽族奴役。然后冲到对面的车厢，这里也是一个难点，兽族奴役分别从车厢的两头跳下：一边6个，每打完一边立刻换到另一边。出车厢后在时间限制内冲到最后一节车厢，这个绿色开关要开四次，冲进房间收集弹药准备最终BOSS战。



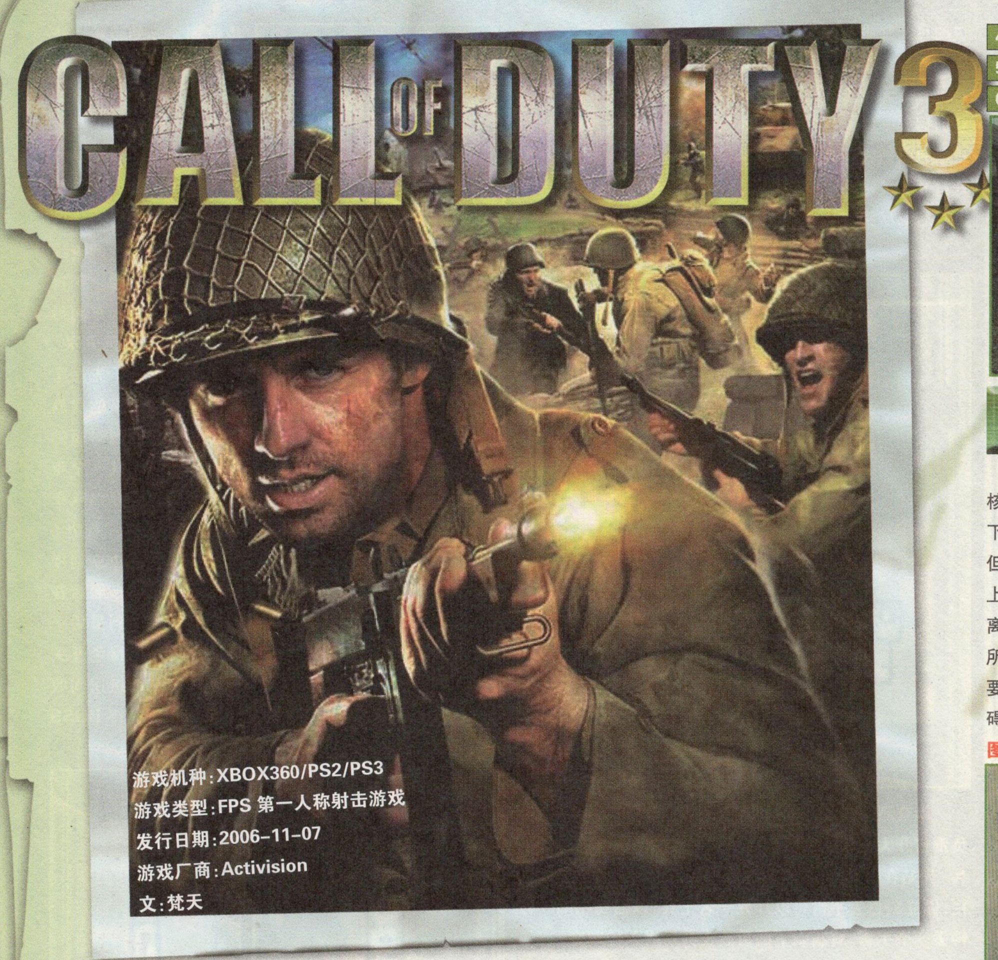




第三关 死亡终站

BOSS兰姆将军本身能力不强，但它身边的夜行蝠却很让人头疼，如果让夜行蝠和兰姆将军的火力夹击可不闹着玩的事。根据夜行蝠的弱点，主角只要站在开始的那个发光的横栏后边不断射击即可，当夜行蝠冲来攻击的时候，兰姆将军也失去了保护，此时射击可以对其造成伤害。当其接近时丢手雷炸开蝙蝠再炸到它本体会对其造成巨大伤害。当他身边的夜行蝠不足时就会召唤新的夜行蝠。如果它接近横栏也不用担心，只要举枪盲射微调方向就能打中它。BOSS会在横栏前来回踱步，万一他冲过来，就立刻翻过墙去，依靠亮光的掩护到对面的横梁。此时如果是蝙蝠满天那就死路一条了。战斗前最好配置兽人和人族的两种步枪在手中，保证充足的子弹。





游戏机种：XBOX360/PS2/PS3
游戏类型：FPS 第一人称射击游戏
发行日期：2006-11-07
游戏厂商：Activision
文：梵天

前言

继上期游戏日推出使命召唤 2 的攻略后，本期继续向大家献上的 XBOX360 的 FPS 大作使命召唤系列的第三部作品的攻略。不得不承认使命召唤最新作的画面有了一定程度的提高。和二代相比，三代同屏出现的敌人数量要比二代多，大规模战役的场面也层出不穷。自动瞄准系统的强化使得射击的爽快感大幅度提高，最后两章也是系列中紧张感最强的关卡。总之，使命召唤 3 确实是一款不可错过的 FPS，有 XB360 和 PS2 的玩家千万不要错过。

= 游戏操作 =

XB360 操作

左摇杆	移动
右摇杆	控制视角，按下用枪托攻击敌人
X	短按装填子弹、长按取得武器
Y	更换武器
A	跳跃
B	下蹲、长按趴下
LB	投掷烟雾弹
RB	投掷手榴弹
LT	射击
RT	第一视角射击
BACK	任务简报
START	调出菜单

PS2 操作

L1	第一视角射击
L2	投掷烟雾弹
L3	角色移动
R1	射击
R2	投掷手榴弹
R3	控制视角，按下用枪托攻击敌人
○	下蹲、长按趴下
△	更换武器
□	短按装填子弹、长按取得武器
×	跳跃
SELECT	任务简报
START	调出菜单

= 模式介绍 =

SINGLE PLAYER: 单人模式，单机的故事模式

MULTIPLAYER: 多人网络模式，XBOX LIVE 上和大家共同对战

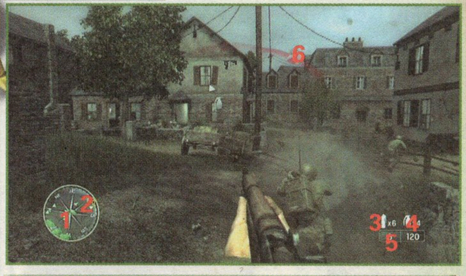
OPTIONS: 游戏设定

BONUS MATERIAL: 奖赏内容，包括通关 STAFF，游戏影像，武器图鉴，原画设定

XBOX LIVE MARKETPLACE: XBOX 卖场

= 画面介绍 =

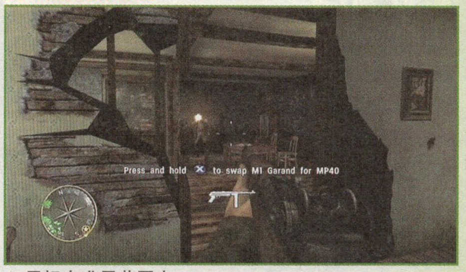
1 小型雷达	绿色箭头代表战友、红色箭头代表敌人。
2 ★	任务目标
3 Smoke	烟雾弹
4 Frag	手雷
5 当前武器弹药情况	
6 遭受攻击的方向	



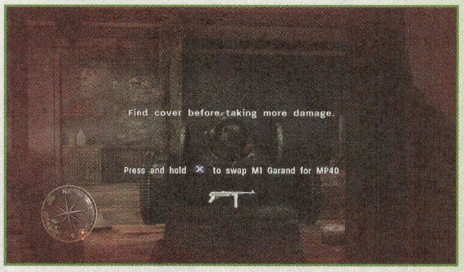
= 自动瞄准系统 =

和前作相同，自动瞄准系统依然是增加游戏快感的核心系统，游戏中自动瞄准是默认开启的。在大部分情况下，进入射击视角直接瞄准敌人目标是件很困难的事情，但有了自动瞄准系统就会很快将准星锁定在敌人的身上。具体方法是当有目标处于画面的准星一定范围内(距离不能太远)，按下瞄准键，准星会自动锁定在目标上，你所做的事就是不断的锁定后射击。三代的自动瞄准系统要比二代的强大，本作锁定目标后不会略微偏下，躲在障碍物后的敌人一样逃脱不了被杀死的命运。

图解自动瞄准系统



1 目标在准星范围内



2 锁定目标后射击

= 战士的生命—枪械篇 =

毫不夸张的说，枪械是玩家的生命。游戏中没有子弹补充的设定，因此弹药和武器的主要来源就是战场死亡的士兵留下的武器。本作依然最多只能够携带两件武器，比较推荐德国人的枪械，主要的优点是不用担心弹药的问题，随处的德军尸体旁可以轻易的拣到你要的枪械和子弹，而二战枪中之王的 STG44 也只有德军士兵才有。

除了选择枪械方面要下一定的功夫之外，在不同的战场也要使用相应的武器。例如：房间内的近战中，可以连发的冲锋枪是不二之选，另外散弹枪也是近战中很强的武器。而在两方对峙时，步枪的远距离精准射击就成了消耗敌人的最佳武器。在遭遇坦克和装甲车时，火箭筒是唯一可以完成这个艰巨任务的武器。下边推荐本作比较

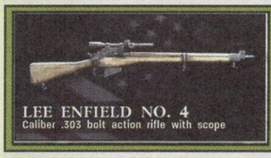
实用枪械推荐


M1 GARAND
Caliber .30-06 semi-auto gas operated rifle

最基础的也是最好用的，高精确度的半自动步枪。


THOMPSON M1A1
Submachine gun .45ACP

二战名枪，子弹太少，近战时使用。


LEE ENFIELD NO. 4
Caliber .303 bolt action rifle with scope

800 码的有效射击距离，做为狙击步枪的它可以连射。


GEWEHR 43
7.92mm self-loading rifle

德制半自动步枪，战场各地获得几率最高的步枪。


WINCHESTER M1897
Trench gun .12 gauge

美国最先研制的近战散弹枪，近战杀伤力和杀伤面巨大。


STG44
7.92mm (Kurtz) assault rifle

德制突击步枪，射程，威力，弹药都完美的武器。


BREN
Caliber .303 light machine gun

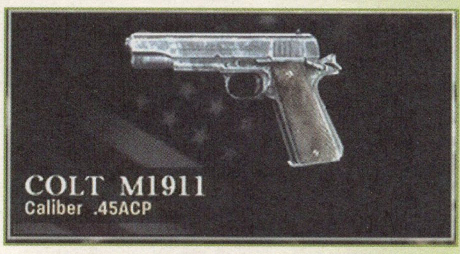
威力极高，千万不要用它来扫射敌人，两发点射的效果不错。


MP40
(Maschinenpistole 40) 9mm submachine gun

和汤普森相比，他的射速慢但延长了射击时间，最重要的是战场随处都是。


MARK II A1 "PINEAPPLE"
Fragmentation grenade


AP MINE
Anti-Personnel Mine


COLT M1911
Caliber .45ACP

= 武器图鉴 =

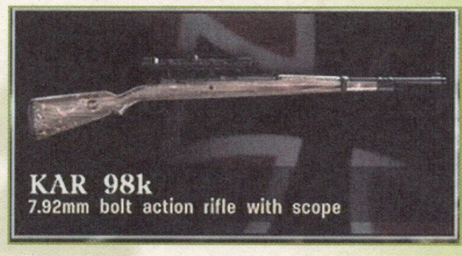

M1 GARAND
With M7 grenade launcher


BROWNING M1919A6
.30 cal machinegun

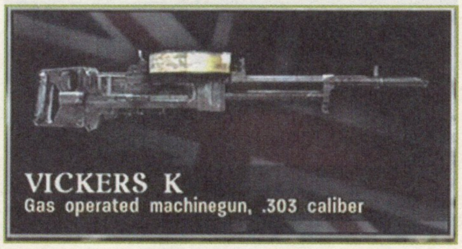

KAR 98k
7.92mm bolt action rifle


SPRINGFIELD M1903M4
Caliber .30-06 sniper rifle with telescope


BROWNING M2
.50 cal machinegun


KAR 98k
7.92mm bolt action rifle with scope


LEE ENFIELD NO. 4
Caliber .303 bolt action rifle


VICKERS K
Gas operated machinegun, .303 caliber


GEWEHR 43
7.92mm self-loading rifle

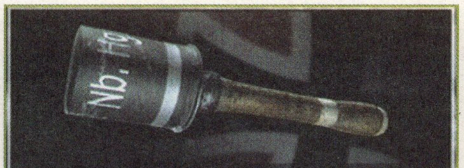

B.A.R.
M1918A2, caliber .30-06


M9A1 BAZOOKA
2.36 inch rocket launcher


FG-42
(Fallschirmjäeger Gewehr 42) 7.92mm



MG34
(Maschinengewehr 34) 7.92mm LMG



STIELHANDGRANATE 24
HE grenade



SHERMAN M4A3
Medium tank



MG42
(Maschinengewehr 42) 7.92mm LMG



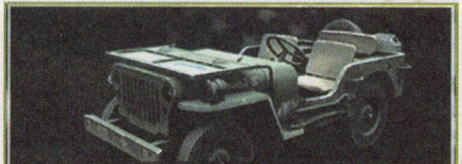
WALTHER P38
9mm pistol



SHERMAN VC 1
"Firefly"



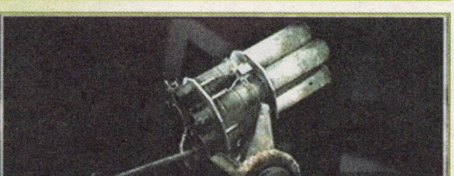
PANZERSCHRECK
88mm anti-tank rocket launcher



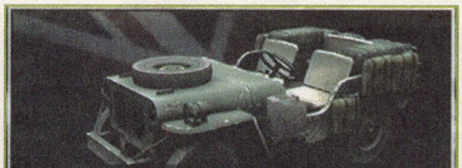
WILLYS JEEP
General purpose vehicle



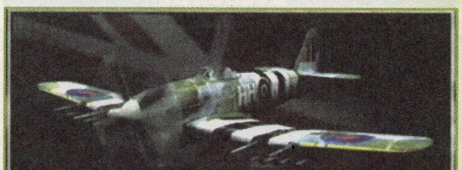
HANDLEY PAGE HALIFAX V
Bomber



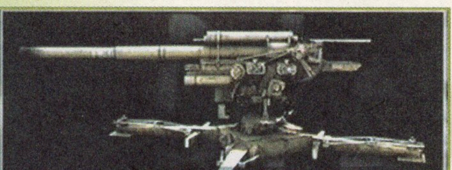
NEBELWERFER 41
Rocket launcher



SAS ASSAULT JEEP
Assault vehicle



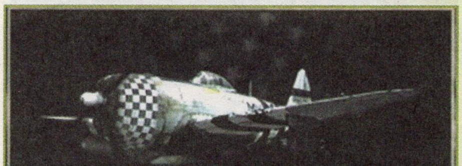
HAWKER TYPHOON
Fighter



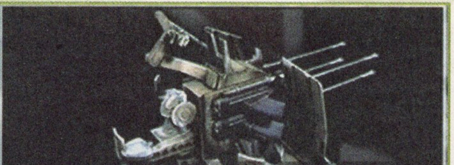
8.8CM FLAK 36/37
"Flak 88"



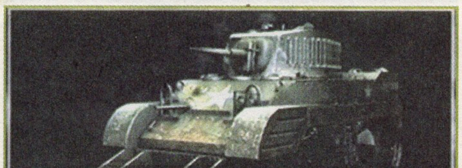
GMC CCKW-352
2 1/2 ton truck



P47D THUNDERBOLT
Fighter



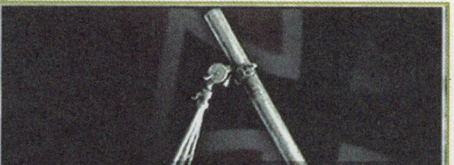
2CM FLAK 38
"Flakvierling"



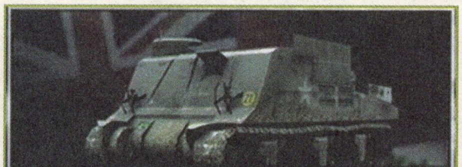
M5 STUART "RHINO"
With hedgerow cutter



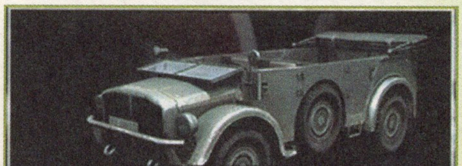
KUBELWAGEN
General purpose vehicle



GRANATWERFER 34
81mm mortar



KANGAROO
"Unfrocked Priest"



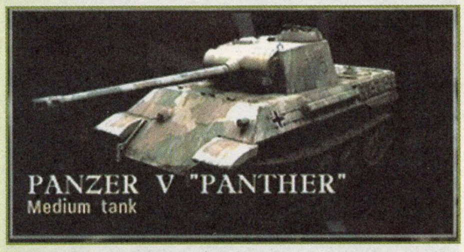
HORCH 1A /KFZ 18
General purpose vehicle



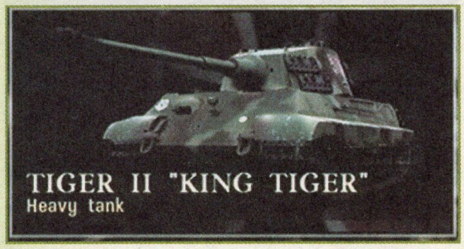






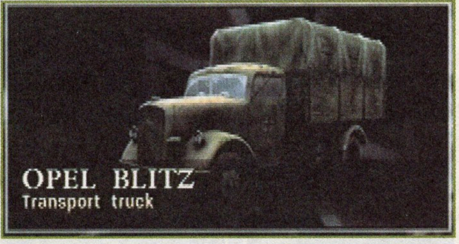






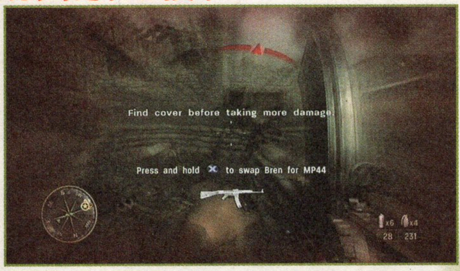






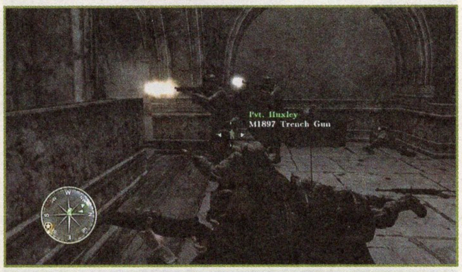
= 战场指南 =

玩家才是不死的英雄



游戏中没有体力显示，只要连续被击中画面就会变红。此时如果再被击中就会看到名人名言了，好在在一段时间内不被击中就会自动恢复体力。这也是美版 FPS 的基本系统。

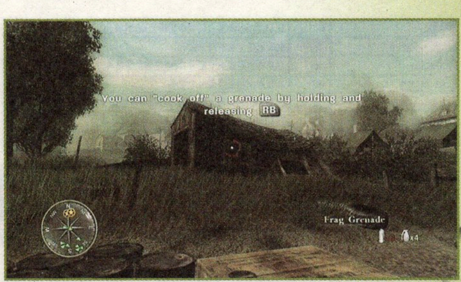
和战友配合才能完成任务



到了使命召唤的第三作，依然不推荐个人英雄主义的单兵作战。小规模的战斗都是在战友的掩护下才能完成，多数情况下，战友们都是战场上正面交锋的主力，还有另一个优点就是他们可以源源不断的补充。在战友们用生命吸引德军火力的同时，从小道绕过去偷袭敌人吧。

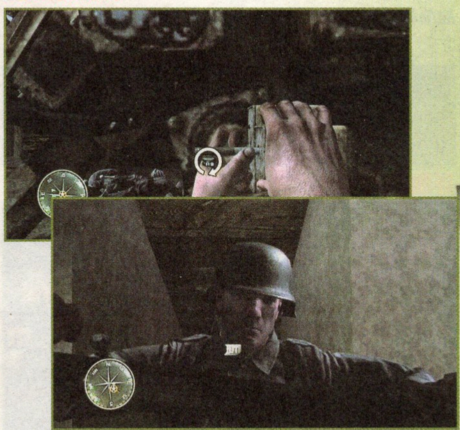
用好手雷和烟雾弹

玩过本作的玩家应该知道，三代同时面对的敌人要



比二多了许多。在这样的情况下大面积杀伤性武器手雷就成了最好的杀敌武器。手雷有爆炸时间，可以先握在手中一段时间，等引爆时间还剩一半的时候丢出去，战场多变的情况中，敌军士兵也会向主角丢出手雷。这时画面会有手雷的提示标志，箭头为手雷所处的位置。和二代不一样，这次大家不要退了，直接冲过去捡起来，然后丢过去。而烟雾弹则是封印对手重火力点的最好办法，在某些特定章节的特定战场不使用烟雾弹根本就没办法通关。因此冲不过去的时候就考虑丢烟雾弹吧。

近战和拆弹



这是本作新增加的要素，首先近战的时候，只要根据画面的提示按键就可以将眼前的对手杀死，观赏性更大些。而拆弹这次也要按着画面提示拆弹，拆弹的时候主角是无敌的，拆完弹后别忘了迅速离开爆炸现场。

任务达成要点

雷达中有☆的地方，是任务完成地点。只要跟着地图上的标志提示的位置，到达指定地点完成任务，画面正上方就会有下个任务的提示。同时系统会自动进行存档，此后如果 GAME OVER，游戏将从前边一个 SAVE 点重新开始游戏。每次到达 SAVE 点系统都会补充弹药。战斗时按 BACK 或 SELECT 键，会有任务提示，有钩的任务表示已经完成。

XB360 版成就达成方法

成就名称	成就分	获得方法
A War Hero	30	在 Multiplayer 多人模式下的战争模式获得冠军
Allergic to Bullets	25	在一次任务中被敌人击中的次数不超过 30 次
American Infantryman	20	完成美国士兵的两个章节
Assault Trooper	15	在一个任务中只使用步枪，可以使用近身格斗
Basic Training	5	完成第一章 Saint Lo 的训练任务
Battlefield Scavenger	15	只使用德军武器完成一个章节，可以使用近身格斗
Big Air	25	驾驶车辆的时候做出飞跃尽可能的滞空一段时间
British Commando	20	完成英国士兵的两个章节
Canadian Highlander	10	完成加拿大士兵的两个章节
Captain	40	在 Multiplayer 多人模式中获得 2000 的积分
Close Quarter Combatant	100	不使用任何武器的情况下完成一章，可以使用近身格斗
Colonel	80	在 Multiplayer 多人模式中获得 20000 的积分
Conservationist	20	使用少于 300 发的子弹完成一个章节
Doc	30	Multiplayer 多人模式中在一次战斗中救下 10 名队友并没误杀队友
General	120	在 Multiplayer 多人模式中获得 40000 的积分
Grizzled Veteran	150	完成最高难度下的单人故事模式
Hot Potato	25	丢回敌人 5 个手雷
Lieutenant	20	在 Multiplayer 多人模式中获得 200 的积分

Major	60	在 Multiplayer 多人模式中获得 8000 的积分
Polish Tanker	15	完成波兰士兵的两个章节
Rifleman	15	用冲锋枪完成一个章节,可以使用近身格斗
Still Ticking	30	不使用记录点完成一个章节
Supply Officer	15	在 Multiplayer 多人模式的一场战斗中给至少 20 个战友提供弹药
Victory Medal	30	在 Multiplayer 多人模式下在队伍中获得最高分
Won the War	80	任意难度下完成单人故事模式

全级别和画面出现方法

XBOX360 版

按住 Back 键,再按→、→、←、←、×、×。

使命召唤图文攻略(360 版)



Chapter 1: Saint Lo

Wars teach us not to love our enemies, but to hate our allies.

战争教会我们去憎恨盟友,而非热爱我们的敌人。

—W. L. George

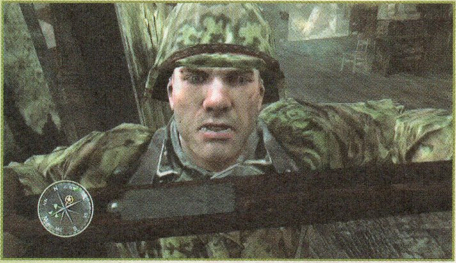
简易流程

训练→冲击阵地→指挥坦克破坏目标→强占机枪点→阵地防守

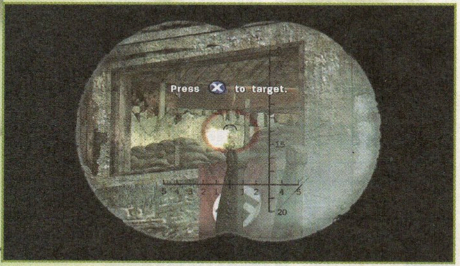
详细攻略要点



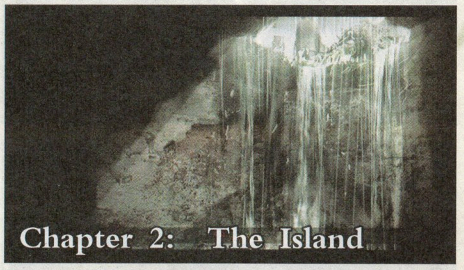
拣起教官身边的枪射击对面的头盔,拣手雷丢掉对面的房间内,然后投掷烟雾弹。到南边按 B 下蹲钻进去,用枪托砸开箱子拿起汤普森冲锋枪,换枪后上车。



下车后,翻过墙壁遭遇战。从右边的门内逐渐推进,一直打到对面的房间内。冲进房间内从下水道钻过去。到房间内进行肉搏战,根据画面提示按键。



爬到坦克后边,按下左摇杆用望远镜观察目标,按 X 键指挥坦克破坏 4 架 MG42 和一辆坦克。跟着部队强占机枪点,从地道进入,登上二楼时后遭遇德军的反攻防守一段时间后本章任务完成。



Chapter 2: The Island

In war, there are no unwounded soldiers.

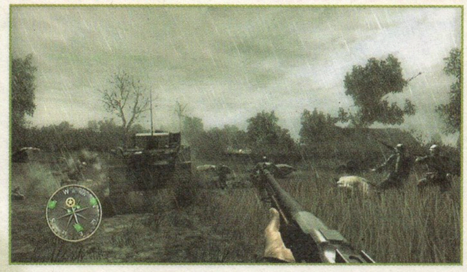
战争中,没有人能幸免于难

—Jose Narosky

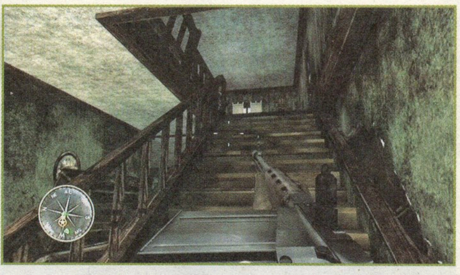
简易流程

登陆战→压制两栋楼房→抢占炮台阵地→压制山顶阵地→清除碉堡内的敌人

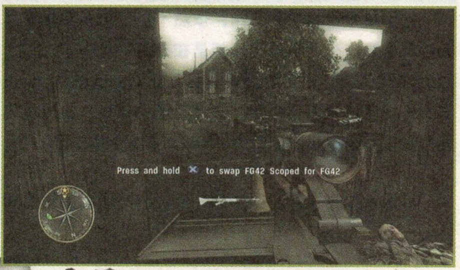
详细攻略要点



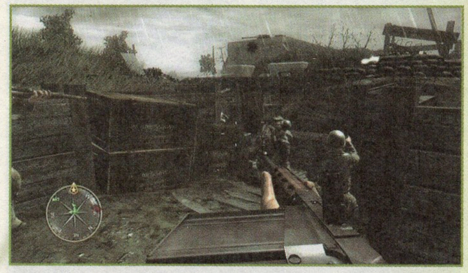
跟着坦克前进,将坦克当成掩体,优先干掉 MG42 重机枪,小心冲上来的成群的敌人。



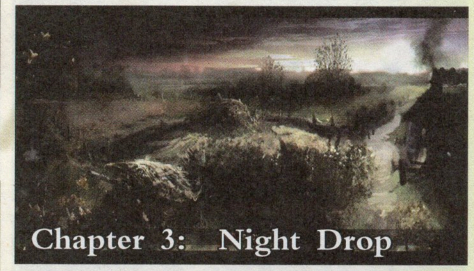
从小路进入,压制两栋楼房。一路扫清路上的机枪点后来到敌人的炮台阵地,先丢手雷可炸死大量敌人,逐一干掉炮台阵地的德军士兵。地上还能拣到 FG42 重机枪。



前边会遇到山顶阵地,从右边绕到敌人阵地的旁边干掉德军守军。被坦克炸晕后得到友军坦克的支援,跳到地下室,扫清楼内的敌人。从楼上跳下从右边绕路,引爆红色火药桶,等我军战友丢出烟雾弹时,冲进房间从后边干掉 MG42 的枪手。



受到炮火压制后,左边的小路走,干掉战壕内的敌军士兵,一直冲入碉堡杀掉这里的德军士兵。从碉堡冲出来时,小心三颗手雷,干掉楼上的炮台阵地的敌士兵后任务完成。



Chapter 3: Night Drop

peace! how many wars were waged in the name.

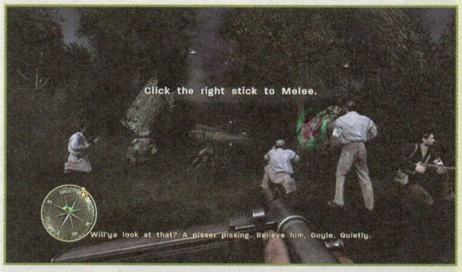
和平!太多的战争是以和平的名义发动的!

—Alexander Pope

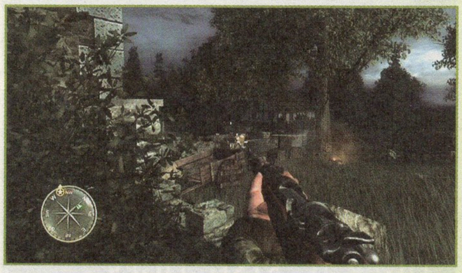
简易流程

偷袭敌人占领的房间→夺下有 MG42 的的房屋→开吉普车彪车到指定地点→炸掉三门炮→占领有 MG42 的建筑物

详细攻略要点

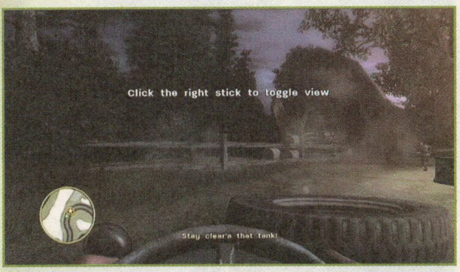


从空中跳伞后被游击队队员救下来,跟着小队前进。用枪托砸死小便的士兵,从左边的小路绕到敌人阵地的左边配合我方部队抢下阵地,随后抢夺敌人把守的房间。



对面是有 MG42 火力压制的房间,要迅速冲到前边的大树旁的掩体后边,杀死冲上来的德军士兵。等自己人

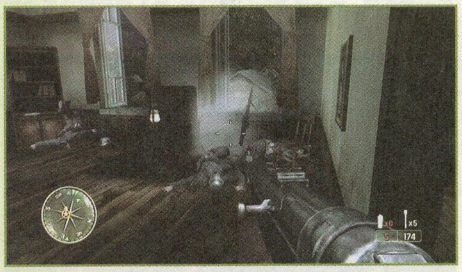
投出烟雾弹后有两条路线，右边从水洞进入会遇到不少德军士兵并且没有掩体。从左边冲进房间，占领 2 楼就可以射击下边的敌人。



登上吉普车：RT 加速、B 刹车，左摇杆控制方向。中途除了坦克、墙壁、树木。什么车胎、士兵都可以撞。中途遇到坦克的时候向右转利用跳板跳进田地，再利用跳板跳出田地，一直沿着地图★指示的位置前进到。和游击队队员汇合。



跟着女游击队员冲入战壕，现在的任务是炸毁三门高射炮。战壕空间狭小，交战时要先发制人。找到高射炮后，按 X 键，然后根据画面提示摇右摇杆，再按 A 键延时引爆，要尽快逃离爆炸区域。



进入被队友推开的门内，从地下道钻出。对面建筑物的 MG42 是一个不小的麻烦，从左边冲进房间内，爬到楼上杀光把守该栋建筑的德军士兵，最后到地下室汇合。再次登上吉普车，冲过车站。冲过木桥后触发情节本章完成。



Chapter 4: Mayenne Bridge

War remains the decisive human failure.

战争仍然是人类失败的决定性因素

—John Kenneth Galbraith

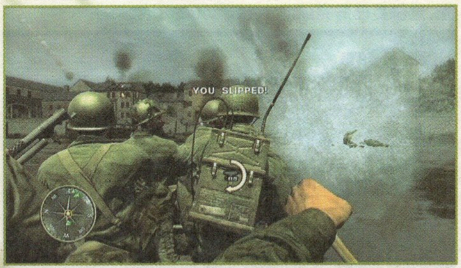
简易流程

占领德军大楼→占领桥头阵地→摇船过河→破坏两门炮→通过大桥

详细攻略要点



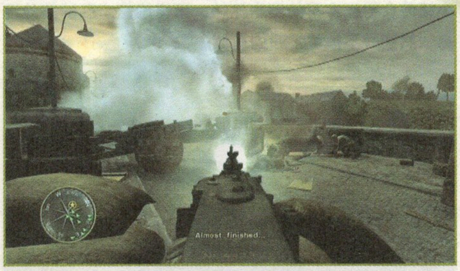
下坦克后跟着部队前进，先占领德军大楼前的两个建筑物，难度不大。随之冲进德军大楼，里面的德军数量相当的多。进入大厅先干掉二楼的 MG42 重机枪枪手，然后再对付楼下的德军士兵。



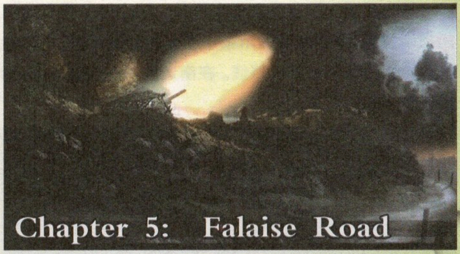
冲出大楼后，在羊肠小路中依然有不少的德军。一路杀掉这些德军后会来到桥头阵地，这里的德军士兵不多，绕到码头乘上小木船。摇船过河，直接将右摇杆向右拨动即可。到后半段开始射击对面的士兵，然后冲到房间内干掉两个 MG42 重机手。



遇到 MG42 压制重机枪时，先丢一个烟雾弹，然后冲到对面房间。从地下道到 MG42 旁边的房间，压制对面的 MG42。冲过去后再到一楼打死四个炮手。从缺口跳出来会遇到坦克，继续前进，压制左边的房间，注意楼顶的平台上的德国士兵相当的多。随后队友会破坏坦克。



从桥下绕到桥头阵地，这时会有两个方向冲过来大量的敌军。靠在车体后边阻挡冲过来的德国士兵，然后冲上大桥，这里的德军士兵非常多，多用 MG42 重机枪压制，到桥中央坚持一段时间会触发剧情，本章结束。



Chapter 5: Falaise Road

The sinews of war are infinite money.

战争的驱动力在于无止境的金钱

—Marcus Tullius Cicero

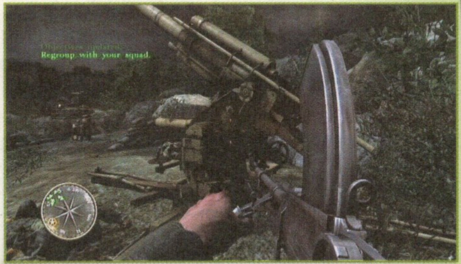
简易流程

冲入敌阵→占领 88 高炮阵地→占领工厂→打开三个控制开关→坦克狙击战

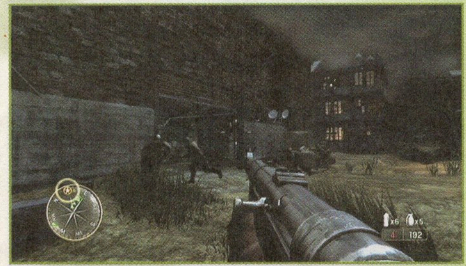
详细攻略要点



在装甲车上控制重机枪扫射中途的敌人，装甲车被破坏后正前方会遇到重型机枪 MG42 的火力压制，有两种方法：1.丢烟雾弹。2.直接引爆 MG42 左边的火药桶。



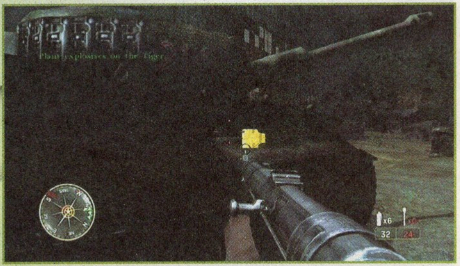
等战友炸掉汽车后，突入 88 高炮阵地。这里一共有三台高炮，每台高炮都有德军士兵把守，地形复杂，三个炮台阵地成犄角之势易守难攻。射击阵地周围的火药桶可以迅速干掉敌人。



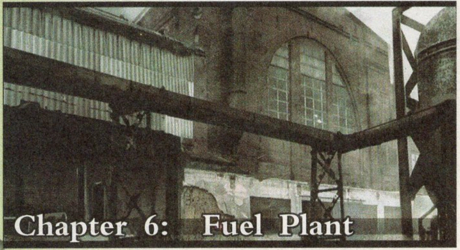
工厂地形相对比较复杂，但是环绕一圈的地图。敌人的火力点虽然多，只要顺时针扫荡一周即可完成战斗，最后工厂的铁门会拉起。扫清工厂内的德军后和队伍集合。



敌人反攻之际要找到三个开关，三个开关都在地图的指示位置，根据画面提示按下西北方向的开关，吊车会将重物阻断敌人的进攻路线。在南边的墙壁设置炸弹，转动东北方向的开关。



三辆坦克和无数德军开始围攻工厂，先回到工厂内部。战友守住各个隘口，战斗任务并不是杀死源源不断的德军，而是要炸毁三辆坦克。在二楼拿到火箭筒炸掉一辆坦克，随后下楼干掉另外两辆坦克。



Chapter 6: Fuel Plant

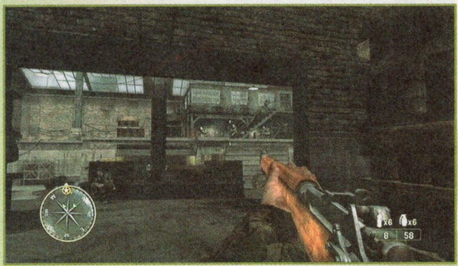
War doesn't make boys men, it makes men dead.
战争不能使男孩变成男人，而是使男人变成死人

—Ken Gillespie

简易流程

占领火车站→设置炸弹→逃离战场

详细攻略要点



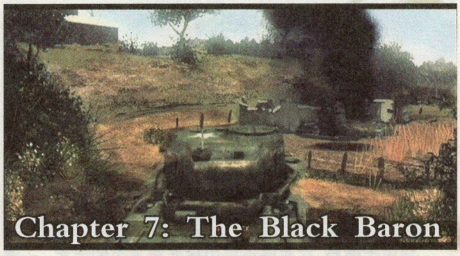
跟着战友前进，这段路程上的敌人并不集中，高台上的敌人用步枪干掉，慢慢推进来到车站工厂。冲上楼顶再沿着墙壁来到控制打开大门的开关。



下楼登上吉普车，用重机枪干掉沿途的敌人。下吉普车后就会遇到敌人的守卫部队：在汽车两旁有不少德国兵，向后撤退，慢慢清除一面的敌兵，然后再帮助队友干掉另一面的敌人。站在地面干掉对面高台上的德国士兵。



登上高台后设置一个炸弹，进入房间内会遇到相当多的德军士兵，慢慢推进。冲出房间后设置第二个炸弹的时候遇到德国兵要和他近身格斗。根据提示将他推下去后设置第二个炸弹，跟着小红帽进入高炉工厂，干掉里边的德军士兵后，爬到屋顶。登上吉普车一路开车躲过坦克，过桥后任务完成。



Chapter 7: The Black Baron

Politics is the womb in which war develops.
政治是孕育战争的摇篮

—Karl Von Clausewitz

简易流程

郊外坦克战→进入小镇→摧毁目标坦克

详细攻略要点



左摇杆控制坦克移动和转向，LB 重机枪，RT 发射炮弹。在郊外行驶会遭遇三次坦克战，敌人的坦克数量和我方一样，只要保证不在队伍的最前边就不会被击毁。进入小镇前会得到空军的空中掩护，可惜坦克小队的其他坦克依然逃脱不掉被摧毁的命运。



随后只有主角控制的一辆坦克成功进入小镇，小镇内有很多的楼房和分叉路，不要开的太快，敌人的坦克都是埋伏就位。因此要缓慢前行多调整视角，发现目标后先发制人。进入教堂绕到小镇外，从仓库进入转个弯就能遇到目标坦克。待空军战机对其打击后再补上两炮即可。



Chapter 8: The Forest

All warfare is based on deception.
所有的战争都是基于欺骗

—Sun Tzu

简易流程

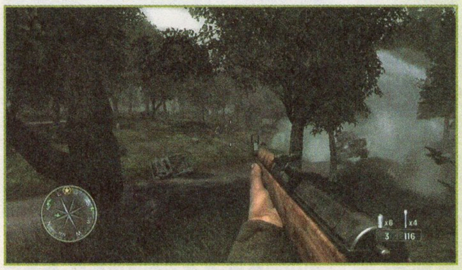
压制 MG42→设置炸弹→冲入战壕→炸掉汽车

详细攻略要点

本章开始就装备两把远程步枪，跟着队伍前的途中和敌人保持距离狙击对手。一开始就会遇到 MG42 火力点，用狙击枪清除即可。



很快和前边的队伍汇合后会遇到工程师，向左边突进会看到要设置炸弹的敌人阵地。德军士兵数量相当多，先从左边冲入坑道，然后逐个清除德军目标。在两个仓库内设置炸弹。地下通道的门被打开，冲入坑道解决里边的敌人。

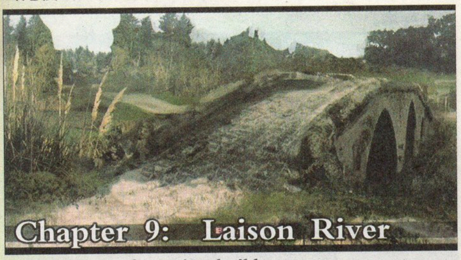


从坑道爬出会遇到敌人的小型阵地，占领这个阵地后德军会发动疯狂的反扑。此时队友在敌人密集火力点正前方投掷烟雾弹，立刻从最左边绕过到对面的阵地杀掉机枪手和旁边的德军士兵。



冲入前边的战壕，屋子内德军士兵较多，直接丢手雷干掉他们。到战壕尽头控制拍击炮炸毁前方的两辆汽车。拍击炮的操作方法是：转动左摇杆控制拍击炮的攻击方向，转动右摇杆控制拍击炮的攻击角度。慢慢调整适当的角度摧毁目标，中途有德军士兵冲上阵地时，按 X 退出拍

击炮模式用枪干掉士兵。



Chapter 9: Laison River

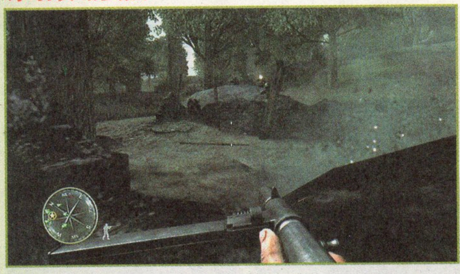
In the eyes of empire builders men are not men but instruments.

在帝国缔造者的眼里人已经不是人了，而是一种工具。

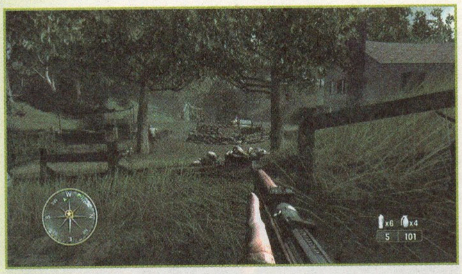
简易流程

河岸前哨战→占领建筑物→摧毁返坦克炮

详细攻略要点



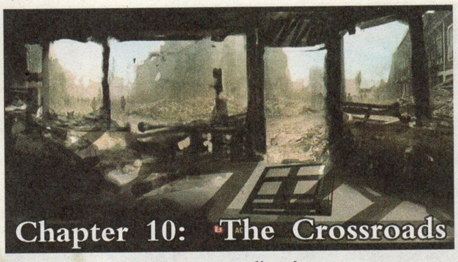
从河边爬上对岸，左转射击躲在树后的敌人。对面的残缺瓦砾中埋伏着不少德军，从右边的墙壁绕过去干掉这些敌人。本章初始配置的狙击步枪子弹才有10发，换上德军士兵的步枪吧。前边是一个由德军士兵把守的小屋，扫清敌人后在房间内重新作战计划。



战地战略会议中长官告知了当前的形式，对面的小屋被德军占领，多个MG42火力点成为我军冲锋的障碍，有两条路线可以走，一是从右边正面突击，另一条路线是从左边迂回。建议从左边迂回稍微容易些。先用步枪干掉对面二层小楼的MG42机枪手。压制房子左边的阵地后和队友汇合。



冲进战壕的目的是为了掩护我方陆军坦克的而破坏敌人的大炮。大炮一共有三门，这里的地形很狭窄，敌人十分密集，丢手雷是不错的方法。摧毁大炮后到战壕尽头用拍击炮炸毁对面德军基地里的汽车。摧毁所有目标后，在队友身边按×键翻越战壕。在对面基地再次遭遇德军小队，继续前进最后的大炮在建筑的后边。先干掉楼上的MG42火力点，清扫外边的德军士兵，房间的敌人数量相当多。杀光屋内的德军后从后门出来，还会有德军射击，躲在树木后还击。干掉房间后边炮台周围的敌人，本章结束。



Chapter 10: The Crossroads

We make war that we may live in peace.

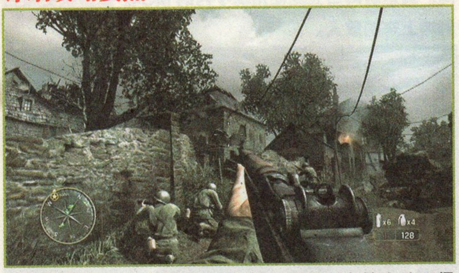
我们发动战争，我们有可能和平的生活。

—Aristotle

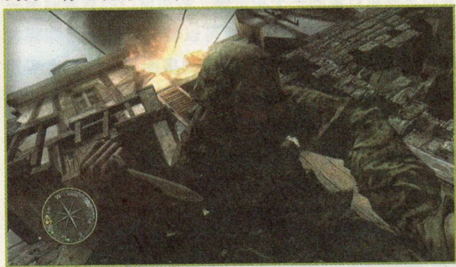
简易流程

占领建筑→阻止反攻→三条分支→最终防卫

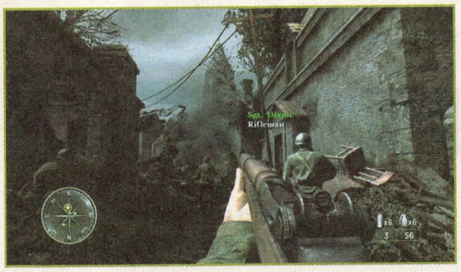
详细攻略要点



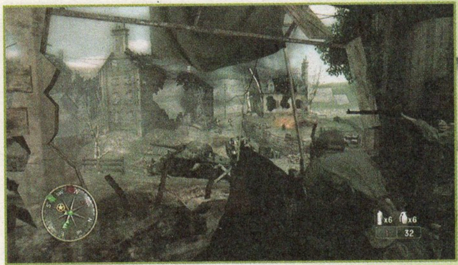
敌人的火炮压制越发的猛烈，主角所在的小队不得已躲在了地下仓库。重整队伍后一场激烈的巷战拉开了序幕。出来后跟着坦克前进，不要靠的太近。中途坦克被伏击的德军士兵摧毁。坦克爆炸后，躲在墙壁后向左边建筑物内的德军开火。占领该建筑物后经过蜿蜒的小路来到另一栋建筑的二层，干掉通过墙壁缺口能看到的敌人。



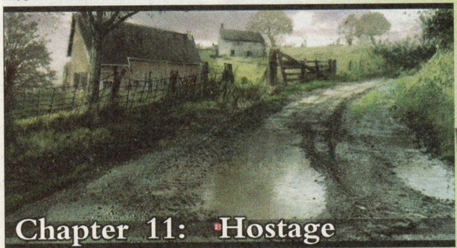
继续前进，在前边一处小屋子中会遭遇拿军刀的德国士兵的伏击，用老办法，根据画面的提示按键引爆德国士兵身上的手雷。前边房间内需要先在一楼向二楼射击，等战友投掷烟雾弹后冲到2楼干掉上边的守军。此时德国士兵在装甲车的掩护下开始向建筑物反攻，利用屋子内三把MG42重机枪向下扫射，破坏装甲车后下楼。



全队继续前进，进入房间内的下水道来到一栋建筑物的二层，临时战略会议中长官给出了三条路线。左边路线是从左边建筑物中突进，中间是正面迎击敌人，右边是贴着墙壁前进。三条路线差别不大，注意其他路线的敌人也会向你射击，因此最好选择两边的路线。



墙壁被炸开后，跳进地下通道。从地下道爬出后杀掉这个房间的敌人，随后收集弹药最好艰苦的防卫战的准备。大量的德军会在坦克掩护下向你守卫的建筑物冲来。右边的建筑上还不断出现德军士兵，站在房间用墙壁做掩护向冲上来的士兵射击，敌人数量很多要做好长期作战的准备，抵挡一段时间后美军坦克会来增援，本章完成。



Chapter 11: Hostage

The supreme excellence is to subdue the armies of your enemies without even having to fight them.

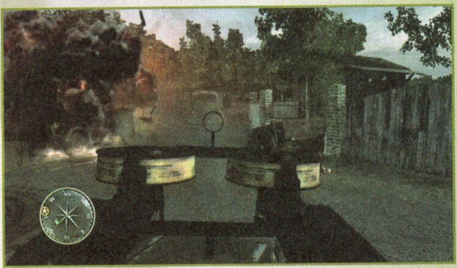
不战而屈人之兵为上上策

—Sun Tzu

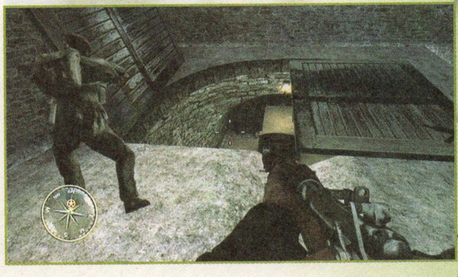
简易流程

开车到指定地点→消灭目标地点的德军守军→救出人质→炸毁装甲车

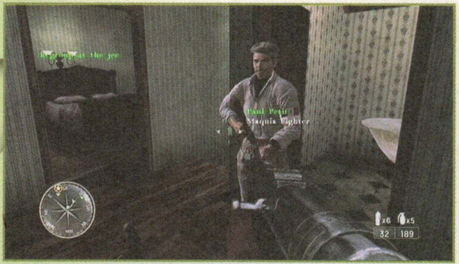
详细攻略要点



本章的任务就是开车杀人、开车杀人。开车的途中不会遇到很多的士兵，但经常会走错路，只要有耐心根据小地图提示的地点就能找到任务触发地。



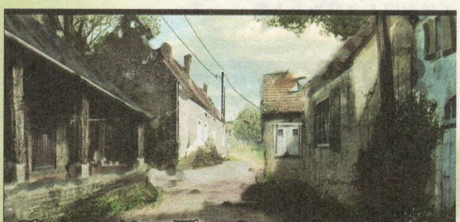
开始用吉普车上的重机枪扫射敌人后，驾驶吉普去拯救第一个人质。穿过铁门，下吉普车后，先占领左边三层建筑，初期就配置的散弹枪在楼房内战斗时很实用。冲进仓库后走地下通道，在尽头救下人质，按×键开门离开这里。



开车到下个目标地，救出保罗。继续开车找下一个目标，这里要进行巷战，两边的房间都是德军士兵，处于敌人的火力交叉点可不是闹着玩的，直接向房间内丢手雷吧。继续开车到最后一个目标地点。



下车就会遇到德军的强大火力，从右边的汽车绕过去从侧面打击德国士兵，不久会出现装甲车，跟在它的后边就不会被装甲车的机枪打倒。队友安置炸弹时，立刻举枪瞄准身后二层小楼有木板的窗户，窗户一开就干掉屋子内的士兵。然后注意后边的德军增援就行了。



Chapter 12: The Corridor of Death

Nations, like individuals, are punished for their transgressions.

就像个人一样，国家也会因为战阵受到惩罚。

—Ulysses S. Grant

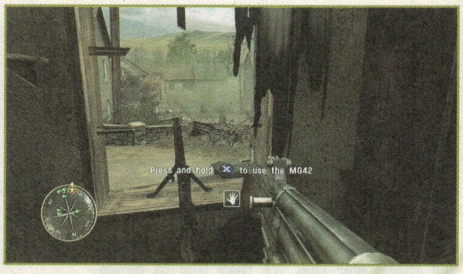
简易流程

突入小镇→抢夺目标→防御阵地

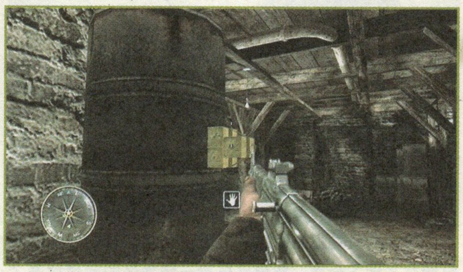
详细攻略要点



前边的坦克被敌人摧毁后要立刻从吉普车上下来，并不是因为正面的MG42火力网有多么强大，而是正面根本没有前进的路线。从左边的缺口进入扫清周围的德国士兵，不要光顾着杀敌，右边的墙壁会被敌军的坦克撞出个口子，小心被坦克活活辗死，当务之急是离开坦克行进的路线。一定要拣起德国士兵掉落的STG44，这是使命召唤系列的枪中之王，一定要用。



躲过坦克的冲击进入房间后，又会遇到德国士兵的伏击。根据画面提示的按键干掉他后，队伍在房间集合。继续前进会看到路上有德军士兵冲锋要抢夺前边的房子，这些德国士兵是杀不完的，不要理他们，我们的目标和他们的一样，尽快从通过房子内的通道冲入对面的房间。到达房间后立刻使用房子内的MG42重型机关枪扫射冲上来的敌人。



然而，真正的考验即将开始，破旧的小房子成为德军势在必得的攻击目标。一阵炮火之后，德军开始了全方位的攻击。战友会在各个隘口阻击冲进来的敌人，而你的任务就是杀死远处三个拍击炮的六名炮手，先到房间的最左边直接可以看到一个拍击炮，右边窗口的会看到另一门，最后一门在房间二层就可以看到。以上目标都在MG-44的攻击范围之内。随后到房间另一侧再次实用MG-42压制冲上来的敌人。守卫成功后，从房间右边的出口出来，到有木头的门处按X，随后根据画面提示破坏挡门的门板。进入地下室，将炸弹设置在特定位置后离开。剧情后任务完成。



Chapter 13: The Mace

All wars are fought for money.

所有战争的目的都是钱

—Socrates

简易流程

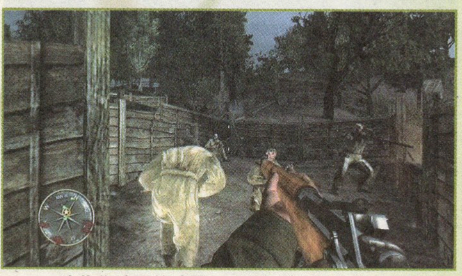
摧毁敌军坦克→回撤山顶→指挥炮兵→死守山顶

详细攻略要点

最后两章是使命召唤3中最爽快的两章，第十三章从头到尾一直被德军围攻，撤退，再撤退就是本章的主题。德军以绝对数量上的优势强占高地，我方只能一步步放弃阵地。



强烈的炮火压制打开了本次的战斗篇章，数不清的德军士兵在坦克的掩护下向我军阵地袭来。在队友的帮助下登上坦克，我方的坦克无法移动也就是个固定炮台。要迅速摧毁对方的坦克目标，先摧毁正前方远处的坦克，随后画面右侧的小路也会出现坦克，无视它们容易任务失败。击毁所有的坦克依然无法阻止德军的进攻，主角在被炸下坦克后，德军坦克从阵地右边出现，很快也被摧毁，下边的任务是向山顶撤离。

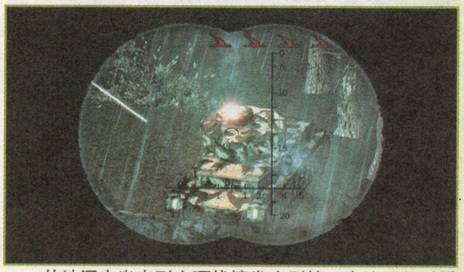


一路收集地面的武器，一路向后边的防御工事撤离。在汽车掩体后临时战略会议召开，下边有两条分支路线可以走。



左边分支：在战壕中前进，一路上还会看到德军士兵从战壕旁边爬上来。在正面压制战壕内的敌人兵，最后进入地洞。

右边分支：跟着队友绕到敌人阵地的侧边，先拣起旁边的狙击枪射击德军。坦克出现后绕到坦克下边继续突入战壕，坦克很快就会被炸毁，不要管它，一路扫清德军士兵冲入地洞。

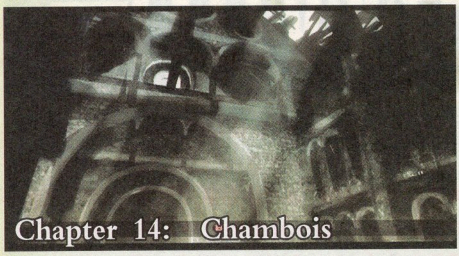


从地洞中出来到山顶战壕发生剧情，在这里可以看到下边的坦克，用望远镜发射信号弹给炮兵攻击信号，摧毁所有的坦克后，继续撤退，在卡车的旁边德军会组织强

大的火力截断撤退的路线，在敌火力点丢烟雾弹后撤退到上边的防御阵地。听到撤退命令后立刻后撤，撤退的同时要解决冲上来的德军士兵。



山顶医院成为最后的防御阵地，从医院房间穿过医院房间继续给炮兵攻击型号，目标依然是敌军坦克。小小的掩体也变的不那么安全，周围四处都是德军，玩家除了依靠的自己的枪法外就只有祈祷了。最后还有一辆坦克冲上阵地，到旁边的阵地拣起火箭筒干掉这辆坦克，现在你要做的就是尽可能的活下去，当你感觉精疲力竭时，当你感到毫无希望之时，绿色的火光会给你死地而后生的感觉。



Chapter 14: Chambois

One more vicotory and we are undone.

再来一场胜利，我们就不打了

—Pyrrhus of Epirus

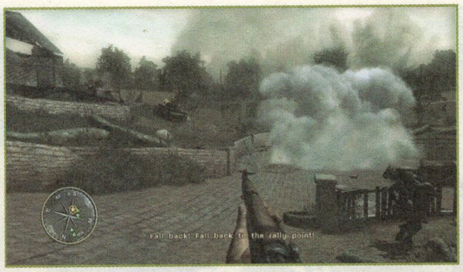
简易流程
阵地防御→一路撤退→重整队伍反攻小镇→摧毁虎式坦克

详细攻略要点

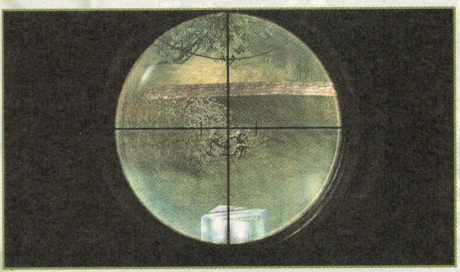
故事的最后一章要在 CHAMBOIS 小镇结束，使人很容易联想到斯皮尔伯格的战争经典之作《拯救大兵雷恩》最后的小镇防卫战。游戏中的这个章节同样也是悬殊的实力差距，在德军的疯狂攻击下，你的任务就是和战友守住这个小镇。



战斗开始之迅速也是让人始料不及的，防御阵地很脆弱，在如此之多的德军士兵面前你要做的就是尽快找些掩体，一上来可以先利用两边的轻型机枪向敌人扫射，但这也无法抵抗多久，这里的敌人是杀不完的，德军准备了大量部队意图夺回小镇。很快烟雾弹就出现在防御阵地的正前方，继续向冲上来的德军士兵射击，烟雾散去后，德军坦克已经出现在眼前，目前只有放弃阵地向小镇深处撤退。

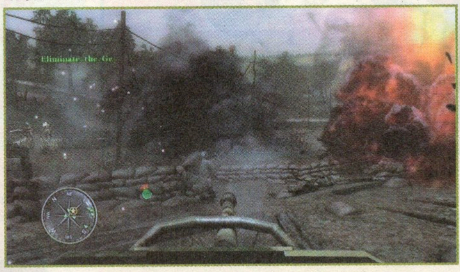


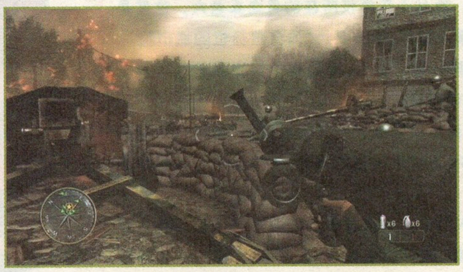
边战边撤，在房间内的队友的旁边按×翻过墙去。全队被迫撤回大厅，在强烈的炮火打击下，美军继续撤退，一路跟着队友撤到了小镇的外围。几辆坦克的和士兵压制了小队，掩护战友突入坦克旁，然后携带伤员返回，炮弹摧毁坦克，重组人员开始反攻小镇。



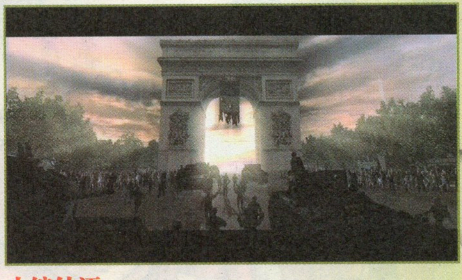


进入楼房，在二层会遇到德军坦克。等队友炸毁坦克后下楼，接下来是连续的阵地战。登上建筑物的二楼，用旁边的狙击枪干掉远处的拍击炮手。然后下楼进行艰苦的阵地防御战，不要管冲上来的士兵，操作两门火炮摧毁两辆装甲运兵车。随后德军虎式坦克出现，火炮被摧毁，就地拣起加强火箭筒瞄准德军不可一世的虎式坦克发射，摧毁它们后等着你的是胜利的赞歌。





四天后，美军和加拿大的士兵夺回了法国巴黎，他们以胜利者的姿态穿过凯旋门。在此向在诺曼底登陆牺牲的战士们致敬，是你们的勇敢赐予了整个欧洲的自由。



小编结语

晕？还是不晕？

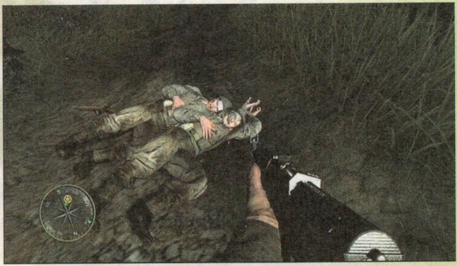
这是很多玩家对 FPS 类游戏一直很关心的问题。由于 FPS 游戏是画面移动频率和速度最快的游戏类型，当玩家将注意力高度集中在连续移动的画面时，很容易产生呕吐，眩晕等不适症状。梵天不得不吐下苦水：读者上帝啊，编辑也是人啊！玩时间长了我也吐啊！早知道当时就不装什么游戏都擅长了。不然这 FPS 攻略也不会落到我的头上……

痛并快乐着

梵天本人就没有在 PC 上玩 FPS 的习惯，从 PS 时代开始就喜欢用帧数不够的 FPS 游戏反复的虐待自己。加上家用机困难的瞄准模式，能将这类游戏通关的我在不经意间锻炼出了坚韧的战斗品质。而 FPS 的瞬间的快感又像毒品一样成为自己前进的动力。

不可错过的使命召唤

使命召唤系列为了体贴玩家增加的自动瞄准系统，该系统将射击的快感提到的极限，在你不用刻意瞄准目标的情况下，用手柄枪枪爆头并不是什么难事。Activision 在游戏中将战争的气氛表现的淋漓尽致，几个经典关卡的设计非常的完美。那种感觉就像亲身尽力二战的一名士兵在艰苦的战斗中从死亡线上保住自己的生命一般。想想看，当《拯救大兵瑞恩》的主角是多么兴奋的一件事！



同志们！死的时候不要摆出这么恶搞的姿势好么？



上图是电影《拯救大兵雷恩》中汤母·汉克斯的最后一击，他的这一枪后美军援军及时的赶到，游戏中的最后一章和电影极其的相似。



Aice的恋爱游戏小屋



大家好我是AICE，我的“恋爱游戏小屋”再次与大家见面啦。回想非主流重开到现在，已经过了半年多的时间了，时间真是过得好快啊。在这半年多时间里，我用非主流这块空间完成了KEY社三神作的攻略，还介绍了《BOY MEETS GIRL》、《パルフエ》（女仆咖啡馆）等养眼的好游戏。期间也收到了不少读者的来信，表示对GALGAME的喜爱，希望我继续把萌之精神发扬广大。看着这些来信，在下不禁感激涕零，革命的道路上有同志的支持，一定会迎来胜利的一天的。

2007年马上就要到了，眼看游戏日又到了一月号。在这新一年的游戏日里，我的这块非主流仍然会坚持萌之路线不动摇，将世上所有萌物尽收眼底，打造萌之天堂啊……

不好意思刚才太激动了，现在就让我们进入正题吧。这期为大家献上的贡品是一款超萌的美少女AVG游戏——《ななついろ★ドロップス》（七彩水果糖）。这个游戏最早发售于2006年4月，近期将会移植到家用机平台，让我们华丽地期待吧。



游戏介绍

此游戏的主角是星城学园高中二年级的学生石路正晴，他是一个不善言语，外表看起来有点冷酷，但实际上非常温柔的男生。

他从小在学校所在的星之丘长大，这里是个空气清新，没有污染的小城镇。一到晚上就可以看见满天繁星，被称之为“离星星最近的城市”。

在他的同班同学中，有一个极乖巧但非常害羞的女孩秋姬すもも（秋姬李子），她虽然暗恋着主角正晴，但由于太害羞而无法说出口，甚至看到他就会不知所措。

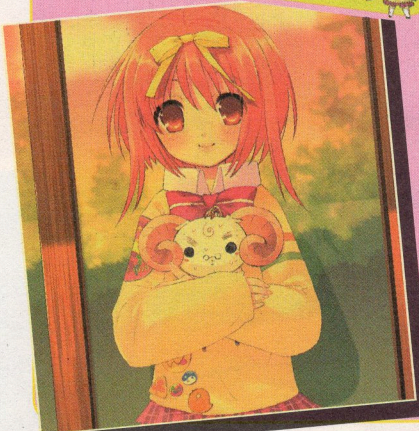
过着平常生活的正晴却因为一次意外喝下了奇怪的药水而变成了一只山羊玩偶，被路过的秋姬捡回了家里，命名为“小雪”。为了帮小雪回到自己的家乡（正晴所编造的理由，实际上是为了回复人形），而开始搜集七个“星星的尾巴”。

本游戏的剧情大致就是这样，从剧情上来说并不算太出众。本游戏最大的亮点在于超萌的人设和华丽的游戏CG，由大师级画师いとうのいぢ·ぺろ绘制，风格相当可爱，萝莉向，深受广大萝莉党成员喜爱（AICE：激萌～～）。

人物介绍

秋姬すもも(秋姬李子)

生日	3月29日	身高	149CM
星座	山羊座	体重	保密
血型	O		



星城学园二年级生，主角的同班同学。特别喜欢花，并因此加入了园艺部。外型十分乖巧可爱，但非常胆小害羞，虽然看起来柔弱，但内心十分坚强，不管做什么都非常努力。

由于非常容易害羞，不善于面对男生，常常躲在好友八重野的身后。特别是见到暗恋对象石路正晴的时候，更是害羞得无法正常说话，还因此而让迟钝的正晴误以为秋姬讨厌他。

虽然不善于面对男生，但在只有女生的场合则没有关系，基本都是温柔的笑容满面的样子。

结城ノナ(结城露娜)

生日	8月31日	身高	155CM
星座	处女座	体重	47KG
血型	B		



星城学园的转学生，中途转入主角所在的班级，成绩全年第一。是个住在豪华大宅中、通学都有高级轿车接送的千斤小姐。

由于双亲远在外地，所以通常和管家一起行动。自命不凡的她通常带有高贵的气质，但在外表的掩饰下其实也有可爱的一面。

由于非常好强，不管什么事都要争个输赢，曾经还因为主角看到她的内裤后毫无反应而耿耿于怀。

经常独自行动的她带有几分神秘的气息，实际上她确实有着令人惊奇的真实身份……

八重野抚子

生日	4月25日	身高	164CM
星座	金牛座	体重	51KG
血型	AB		



同样是主角的同班同学，秋姬的好友，同样属于园艺部。性格和秋姬正好相反，属于让人一眼就觉得很可靠的类型。从小就和秋姬是同班同学，所以一直被秋姬所依靠，她也对秋姬非常照顾。

外表稍微有些冷酷，加上言语较少，让人觉得很难接近。但实际上是个非常温柔善良的好女孩，不会视别人的困难而不管。

从小在家教严格的环境里长大，十分注重礼仪。也因为家庭环境较为保守的缘故，在一些事情上有点固执。

虽然有着坚毅的性格，但实际上对恋爱有着少女般的憧憬，由于受到少女漫画的影响，对男性有着较高的标准。

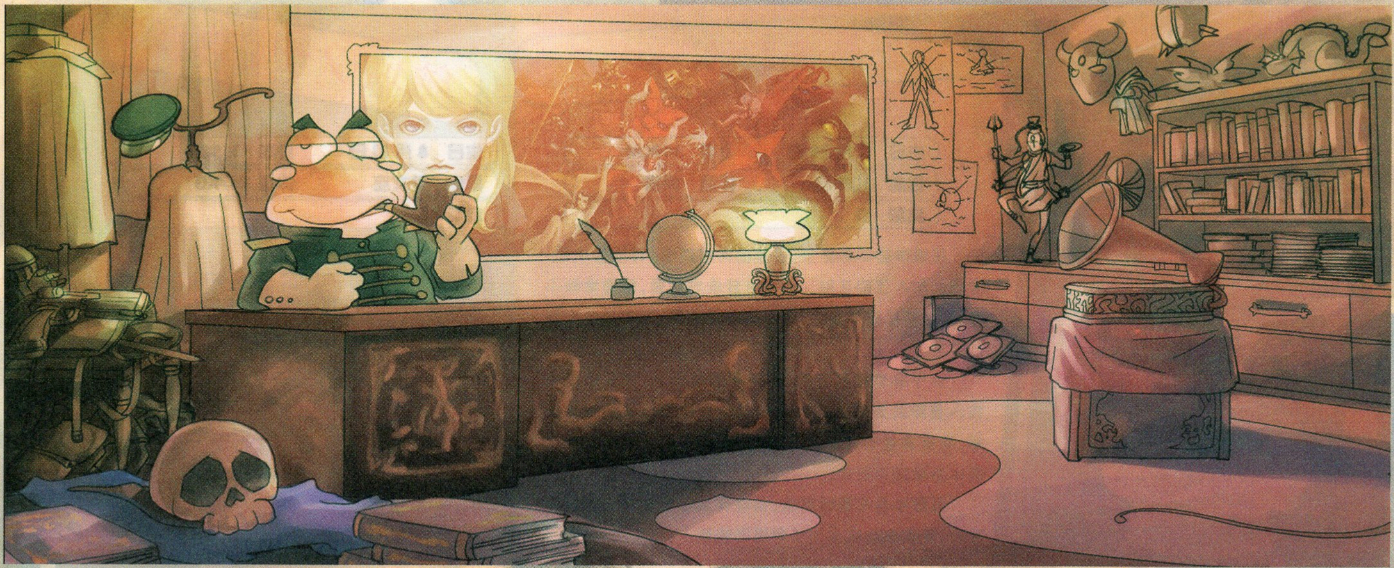












近期牛蛙收到很多对万智牌感兴趣的读者的电子邮件和信件，在此先感谢各位的支持，哈哈哈哈～～不少读者在买牌之后对万智牌的玩法还是有很多疑问，所以本期的牛蛙的业魔殿牛蛙将为大家回答一些关于万智牌的问题，希望能够对各位新手玩家有所帮助，如果之后还有什么其他问题的话，也请大家来信或发电子邮件询问，牛蛙会一一作答的。

电子邮件请发往以下两个邮件地址：

renchao@cbigroup.com

rct22@163.com

1、有些牌的右上角没有标明需要消耗多少法力，而是标明3或3B，这是什么意思？



答：右上角的数字就是使用该牌所需的法术力费用，由数字表示的法术力费用可以用任意颜色的法术力或无色法术力来支付，而不需要用指定颜色的法术力支付。如图所示的这张绝望天使的必须消耗2点白色法术力+2点黑色法术力+3点任意颜色法术力共7点法术力才能使用。

2、一张牌上左右各有一张牌，请问有这样的吗？



答：有这样的牌，这种卡称为连体牌，在使用这种牌时你只能选择两张中的一张使用，而不能同时使用。

3、神器的来源是什么？



答：神器既是一个牌的种类也是一个永久物的种类。除特殊情况外，神器咒语只能在主动牌手的主回合中，而且当堆叠是空的时候使用。

4、生物结界怎么用？

答：生物结界，顾名思义就是只能对生物使用的结界，在使用生物结界时只需消耗其所需的法术力费用，然后将其结附到指定的一个生物身上即可，之后该生物就能获得此结界所附加的效果。当受生物结界的生物离场时，其身上所结附的生物结界也会同时进入墓场。

5、武具怎样佩带？



答：首先，你必须先消耗该武具所需的法术力费用让武具进场，然后再消耗其佩带所需的法术力费用即可将武具佩带到指定的一个生物身上即可，之后该生物就能获得此武具所附加的效果。另外，除特殊情况外，玩家只能在可以使用法术的行动阶段佩带武具。

6、基本地怎样使用？有何用处？

答：每位牌手每回合可以将一张地（包括所有基本地和非基本地）放置进场。基本地是玩家所有法术力最基本的来源，每横置一张相应颜色的基本地，就可以获得一点相应颜色的法术力，然后你就可以用这些法术力来使用法术、召唤生物。

7、怎样辨别稀有牌？

答：按每张牌图案右下的系列标志来辨别牌的稀有度，黑色为普通牌，银色为非普通牌，金色为稀有牌。（最新的时间漩涡系列里增加了一种稀有度标志颜色为紫色的牌，这类牌的稀有度为特殊稀有度）

8、阻挡有何作用？所有生物都可以阻挡吗？

答：阻挡可以防止进攻的生物对防御牌手本身造成伤害，除特殊说明该生物不能进行阻挡外，所有生物都可以进行阻挡；另外，已横置的生物是不能进行阻挡的。

9、施法需要X为何意？



答：X表示牌手可以用任意数量的法术力来支付（X可以为0），然后根据支付的法术力数量多少来决定效果。如图所示这张分解，在使用这张牌时你可以为X支付任意数量的法术力。

10、墙有何作用？可否攻击？



答：墙是一种生物的副类别，所有墙有拥有守军异能，只能进行阻挡而不能进攻。除特殊情况外，墙不能进行攻击。

11、生物类别有何作用？



答：生物类别只是用来表示该生物所属的种族、职业等信息。如图所示这张冷眼罗维莎，如果该生物在场上的话，那么所有生物类别为野蛮人、战士、以及狂战士的生物便得+2/+2且具有敏捷异能。

12、目标地是什么？

答：目标地就是指游戏中牌手所操控的一张类别为“地”的永久物（包括基本地和所有非基本地）。

13、必须防御玩家操控海岛，否则该生物不能攻击？



答：这种异能大多为蓝色生物拥有，即是说你的对手所操控的地当中如果没有“海岛”，这个生物就不能进行攻击。

14、飞行？先攻？重生？践踏？敏捷？

答：飞行——拥有飞行异能的生物只能被拥有飞行异能的生物所阻挡。

先攻——具有先攻异能的生物会先造成伤害，然后仍然存活着且不具先攻的生物才会造成伤害，如拥有先攻的2/2生物被不具先攻的2/2生物阻挡，那么不具先攻的2/2生物会先受到伤害进入墓场，而不能对先攻的2/2生物造成伤害。

重生——当该永久物下一次将要被消灭时，改为移除所有对它的伤害，横置它，且（假如在战斗中）将它移出战斗，而不消灭它。



践踏——拥有践踏异能的生物在攻击时，如果有生物阻挡它，那么它可以先对阻挡生物造成伤害，然后再对防御牌手造成“该生物的攻击力”－“阻挡生物的防御力”数值的伤害。

敏捷——你操控拥有敏捷异能的生物的回合中，即可进行攻击或使用需要横置它的异能。

15、横置有何作用？还有什么置？



答：横置——横置一个永久物意指将该牌转成横向放置，{横置}符号表示支付费用，其意思是“横置该永久物”。一个已横置的永久物不能再横置用来支付费用。如图所示的这张心念讯使的异能就是需要通过将其横置来发动。

重置——重置一个横置的牌是指将它旋转成为直向的状态，重置是每个回合中开始阶段的第一个步骤。由主控牌手控制的所有永久物通常都是在这个步骤重置的。

16、支付3牌面朝上朝下有何不同？



答：只有拥有变身异能的牌才能支付3，以牌面向下的方式使用，此时将该牌视作2/2，且没有规则叙述，没有名称，没有副类别，没有系列符号，并且法术力费用为零的生物。之后你可以在任何时候支付其变身费用，将其翻回正面。

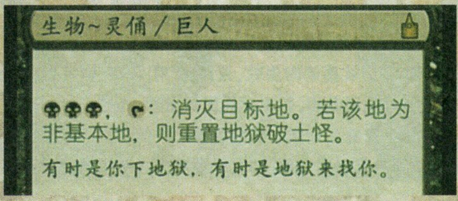
17、反击目标咒语？



答：当对手使用任何咒语时，如果你使用牌面叙述有“反击目标咒语”的牌来反击对手使用的咒语，那么对手使用的这个咒语失效，然后对手将他使用的牌置入墓场。通常情况下，可以反击咒语的牌大都是蓝色牌或者包含蓝色的多色牌

18、灵俑牌？

答：灵俑是一种生物的副类别，灵俑牌即是指所有拥有灵俑类别的生物牌。



19、地结界有何作用？

答：和生物结界类似，只不过结附的目标由1个生物改为1个地。

20、初期每个人有多少法术力？

答：初期每个人没有任何法术力，牌手必须依靠地或者各种法术力源来产生法力。

21、怎样辨别生物颜色？



答：按照施放该生物的法术力费用来辨别生物颜色，如果一个生物的法术力费用为1点任意颜色法力和1点白色法力，那么这个生物就是白色生物；如果一个生物的法术力费用为包含白色法力和绿色法力，那么这个生物即是白色生物也是绿色生物。

22、传奇精怪牌？

答：“传奇精怪牌”表示该生物的类别为传奇生物＋精怪。

23、所有其他黑色生物，会包括自己的黑色生物吗？



答：对，要包括自己的黑色生物。如图所示这张邪恶之月，如果这张结界牌在场上，你操控的所有黑色生物都得+1/+1，而对手所操控的所有黑色生物也都得+1/+1。

24、反白保护？



答：拥有反白保护异能的生物不会被任何白色咒语或异能指定为目标，不能被任何白色结界所结附，也不能被任何白色生物阻挡。

25、永久物？

答：永久物是指会持续留在场上的牌或衍生物。永久物会持续在场直到被某个效应或规则移到另一个区域。永久物的类别包括以下四种：神器、生物、结界、地。瞬间和法术牌不能进场。

26、恐惧?



答：恐惧一般为黑色生物所拥有的躲避式异能。拥有恐惧异能的生物在进攻时只能被黑色生物和神器生物所阻挡。

27、怎样给对手的生物使用生物结界?

答：除非该结界牌上特殊说明该结界只能结附在由你操控的生物上以外，其他生物结界都可以直接向对手的生物使用。

28、哪个阶段可使法术？法术伤害怎么计算?

答：战斗阶段前的行动阶段和战斗阶段后的行动阶段才能使用法术，法术伤害按照牌面上的规则说明计算即可。

29、一个生物可以加几个武具和结界?

答:一个生物可以加的武具和结界数量没有限制。

30、反神器保护?

答:参见问题 24。

31、生物 0/2 有攻击力吗?

答:该生物的攻击力为 0,攻击力为 0 并不代表没有攻击力,你可以通过法术、瞬间、结界或武具增加其攻击力。

32、生物受到多少攻击就要进入墓地？如 2/2 的生物被 5/5 的生物阻挡怎么算?

答：生物受到等于或大于其防御力的伤害时就要进入墓地。如果 2/2 的生物被 5/5 的生物阻挡，那么 2/2 的生物会因为受到致命伤害而进入墓地。

33、何为松鼠衍生物?

答:通过法术牌、瞬间牌或异能放置进场的一个生物副类别为松鼠的衍生物。

34、咒语被反击?

答:任何咒语被反击后即表示该咒语施放失败,该咒语的施放者需要将该牌放置入墓场。

35、灰烬兽不能单独进行攻击或阻挡?

答:表示该生物只有在有其他生物进行攻击时才能攻击,阻挡时也是如此。

36、游戏开始的步骤是什么?

答:两个牌手决定先手和后手(可以用猜拳或扔骰子来决定),然后各抽 7 张牌,双方都决定不需要再调度时(如果对起手的 7 张牌不满意,可以将手牌洗回牌库,重新抓 6 张牌,之后每调度 1 次就再少抓一张牌)即可开始游戏。

37、每人套牌最多有多少张牌？玩的时候摆放有何要求?

答:套牌最多的数量不限,最少为 60 张。摆放的时候没有要求,只要别将双方的牌库混在一起即可。

38、购回异能?



答:购回是在某些瞬间或法术牌上出现的异能，购回[费用]意指:当你使用此咒语时，可以选择额外支付[费用]或者不额外支付[费用]；如果你支付其购回费用,那么在该咒语结算后这张牌会回到你的手中,而不是置入你的坟墓场。如果该咒语被反击,即使你已经支付过其购回费用,这张牌仍然会因为被反击而置入坟墓场。

39、反响异能?



答:反响通常是在永久物牌上出现的异能,购回[费用]意指:在你的维持开始时,若你在你最近的维持开始后才开始操控该永久物,那么除非你支付[费用],否则牺牲之。举例来说就是如果你在上回合将一个拥有反响异能的生物召唤上场,在你的下一个回合维持阶段开始时,你必须支付你反响费用,如果不支付,该生物就必须进入坟墓场。

40、侧面攻击异能?



答:侧面攻击异能通常是骑士类别生物拥有的异能(时间漩涡的中侧击裂片妖也拥有侧击异能)，该异能的效果为每当一个不具侧面攻击的生物阻挡拥有侧面攻击的生物时,该阻挡生物得 -1/-1 直到回合结束。例如一个 3/3 不具侧面攻击异能的生物阻挡一个 2/2 拥有侧面攻击的生物时，3/3 的生物会因为受到侧面攻击效果而变成 2/2，在伤害结算后这两个生物都会置入坟墓场。如果一个生物同时拥有 2 个或更多侧面攻击异能的话，则每个侧面攻击异能都会分别触发并产生效果。

41、返照异能?

答:返照是在某些瞬间或法术牌上出现的异能,当该牌在其拥有者的坟墓场时生效,返照[费用]意指:你可以从你的坟墓场使用此牌,并支付其返照费用,而非支付其魔法力费用。若你如此作，当此牌将于任何时机下离开堆叠时,改为将其移出对战;如果以返照方式使用的咒语被反击,该牌依然会被移出对战。

42、增幅异能?



答：增幅与购回异能相似，同样是在使用咒语时支付额外的费用，增幅[费用]意指：当你使用此咒语时，可以选择额外支付[费用]或者不额外支付[费用]。如果你支付增幅费用，那么你就可以获得该牌的增幅效果。

43、疯魔异能?



答：时间漩涡系列中部分黑色牌和红色牌拥有的异能，疯魔[费用]意指：当你因任何效应而将该牌弃掉时，你可以支付其疯魔费用，而不支付其法术力费用，如果你如此做，则可以使用它而非将其直接置入坟墓场。

44、狂暴异能?



答:狂暴为部分生物拥有的触发式异能,狂暴[N]意指：当此生物被两个或更多生物阻挡时，从第二个生物起，每个阻挡生物都使它得 + N/ + N 直到回合结束。如一个狂暴 3 的生物在攻击时如果被三个生物阻挡，那么它得 + 6/ + 6 直到回合结束。

45、次元幽影异能?



答:次元幽影为部分生物拥有的躲避式异能,拥有次元幽影异能的生物不能被不具次元幽影异能的生物所阻挡;拥有次元幽影异能的生物不能阻挡不具次元幽影异能的生物。

本期内容到此为止，希望牛蛙在上面解答的这些问题能给各位玩家以帮助，下期将为大家介绍一组时间旋涡的套牌，敬请期待。

FEI 主流



特别声明:本文绝非广告

在进入今天的正题之前，先要描述一下编辑部的地理位置。大家都知道地点是在“成都市营门口路民光商厦507室”，那么具体是个什么地理布局呢？民光商厦是个大概有7楼的小楼——之所以觉得它小，是因为旁边有一座极高大的叫做“××大酒店”的楼，不过从我来编辑部开始，到现在为止似乎也没有开张，偌大的一幢楼只有一楼的某银行在营业，到了晚上那真是倍感凄凉。

“为什么到现在还没有营业？”某天晚饭回来，fei一边往嘴里塞桔子一边打量着旁边的高楼。

“不是经费问题就是运气问题，还用说么。”DRAGON回答。

“这么说起来的话，我们这一带，一楼的运气好像都不大好耶？”

众人的目光转投向两座楼中间那道隔离墙，一起叹口气，放弃算命看风水的想法，上楼做事。

现在我们就来谈一下这个“运气”。

按照DRAGON他们的说法，不知道为什么，民光商厦的一楼总是有着不祥的阴影盘旋，一到太阳落山，门口那就是阴风大作(不相信的人挑个冬天下雨的晚上，来楼下那个街口站上10分钟，吹不死你)，以至于夏天入夜后那里总有一大堆人乘凉，也算风景一道，而伴随这阴风的就是一楼那无与伦比的坏运气。

记得我刚到编辑部的时候，民光商厦一楼是一家餐馆，叫什么什么竹笋鸡，虽然我没有去吃过，但据DRAG-ON和星辰说，味道还是相当不错的。但就在我们谋划着当年的例行新年聚餐是不是考虑就在这个“什么什么竹笋鸡”举行时，它突然毫无征兆的倒闭了，当我们注意到时，那里已经关门大吉，只有门上贴了个纸条“旺铺转租”，后面是一串电话号码，这还令得DRAGON遗憾了好一阵子。

过了大半年，终于又有一家餐馆在原址开张，这次是一家火锅店，看得出老板还是很有信心的，把原来的破落景象一扫而空(废话大半年没人住能不破落么，窗户都破了几扇)，而初期的生意火爆也让我们感叹“成都人还真是爱吃火锅啊”，这股火爆持续了多久呢？答案是———个星期，没错，就是一个星期！那上门的顾客简直跟用机关枪扫过似的，眼见着就少下去了！直到有那么一天，我们出门吃午饭时，听见门口哗啦啦一阵响，扭头一看，那老板正一脸漠然(或许该说是解脱？)的拉下火锅店那道卷帘门，门上写有四个大字“旺铺急租”——后面照例是一串电话号码。

好嘛，急租！比前任还走得匆忙，令我们怀疑是不是哪天晚上守夜的员工见了鬼。当然，本着唯物主义精神我还是相信老板急着转手的原因只是经营不善，但这个口岸不管怎看也还可以，怎么就能连续两家餐馆都经营不善了这点实在令人难以理解，或许这里不适合作餐馆？至于那“旺铺”两个字，估计就没什么人相信了，这世界上哪个做生意的会慌着把旺铺转出去？

既然我这个生意盲都这么想，其他专业户自然也不会相信，于是“旺铺急租”几个字泪眼婆娑地飘摇在风雨之中又长达一年之久，后来终于被一家自行车店接手，并延续至今，大家有兴趣的路过我们楼下时可以去瞻仰一番。

但我今天要说的重点不是这家，而是真真切切延续了“民光一楼之诅咒”的另一家铺子。

这家铺子是一家网吧，姑且称之为“网吧A”，占用的是当年竹笋鸡店“遗体”的一部分，没记错的话是今年才新开业，整整两层楼的店面，装修得那叫一个漂亮，设备配置得那叫一个先进，连员工都统一着装，看上去就是雄心万丈要打造个什么品牌的——这也怪不得老板，成都的网吧就没有生意不好过，就算是非节假日的周一到周五白天，我们都能在网吧里看到一派热闹景象，所以虽然附近已经有两家网吧(代号网吧B和C)，这个A网吧还是义无反顾的开张了。

于是每天我们下班的时候就用怀疑眼神往里面瞅：“哟，还真有不怕死的敢在这里开店子……还是那种要每天都顾客满座的！”

按照惯例，人死之前都要吃点儿好的，这网吧开张的最初那一两个月也是热闹非凡，编辑部半夜两三点下班时还能看到人来人往，看得DRAGON是一个劲的摇头：“今天星期几啊这是？他们明天真的都不用做事儿么？”在饱受加班之苦的编辑们那怨恨的眼光注视中，2006年的夏天到来了。

大家应该都还记得，今年夏天的四川那是N年都不遇的酷暑大旱(我们发誓，和我们的怨念没有关系……)，每天气温都噌噌地往上飚，有段时间报纸上直接用血红的大字体写今天多少度，成都市电网全线告急，每天拉闸限电成了家常便饭，整个小区的保险因过载烧掉也是隔三岔五，电脑商情报虽然自备发电机但又撑不住空调，于是“要么开电脑要么开空调”的选择一次次摆在游戏日编辑部面前，现在想起来这真是一把辛酸泪，我们是怎样熬过来的呀！

不过我相信最想喊“日子难熬”的还是楼下那网吧老板，大家都知道，在网吧里停电是什么感觉，在回一个帖子、一封邮件或一个网友信息时突然画面一灭，自然是悲愤难平，若看短时间内没有恢复可能，那就结账走人——而如果你在同一个网吧里接二连三的遭遇停电，你还会不会来这里上网？

网吧A老板面临的就是这个悲惨情况，当编辑们下楼时往往会看见最后几个人念念叨叨地走出网吧大门：“咋还不来电喔……”然后就是老板欲哭无泪的脸从房间的黑暗里浮现出来，目送大家离开，然后自己绝望地等待光明重返大地。

夏天再怎么炎热也有过去的一天，在拉闸限电的日子结束时，三家网吧都重新焕发了活力，尤其以网吧A老板为甚，路过门口时我甚至觉得自己能看出他眼里希望的光芒——这也是当然的，就凭着网吧里那堆高端设备，加上每个月房租水电工资，再被夏天高温这么一折腾，估计本钱还没回来呢，能不盼么！

但是不祥的阴影怎可能就这么容易散去，不到一个月，网吧A老板眼里那点希望之光就被无情地扑灭——一道道蓝色的铁制隔离板立了起来，一个个工人扛着工具开着挖掘车进入阵地——这里开始修路了！而且这隔离板之绝，前面的自行车店还好歹留了半个门面(顺便一提，自行车店在我写这个文字的当天刚刚搬家)，网吧A连后门都被包进去了……等一下，好像没有后门？总之那叫一个惨啊！简直就是围剿，你想想两米高的隔离板里面是工地，工地那边又是两米高的隔离板，再过去才是个网吧，还没有入口可以过去，你会不会翻过隔离板去上网呢？

网吧A和B面临的就是这个惨状，网吧B最后偷偷把隔离板往里面挪了一两米，好歹露了半个门口出来，至于网吧A……嗯，挪10米也看不到他的门口！老板估计想死的心都有。

但编辑部则完全是带着一贯的幸灾乐祸心情在看，反正电不是我停的，路不是我修的，同情是有一点，但总不能让我们到你网吧里去开机上班吧！DRAGON隔几天就会朝我们描述一下惨状：“楼下那网吧，太惨了，今天周日耶，才几个人上网，员工都坐在门口打扑克了……”

“楼下那网吧，太惨了，贴了个纸条说上午10点之前上网免费，还是没人，因为没人看得见啊！”“我靠，那我去！”“你有病啊，我们在办公室上网还收上网费了？”“也是……”

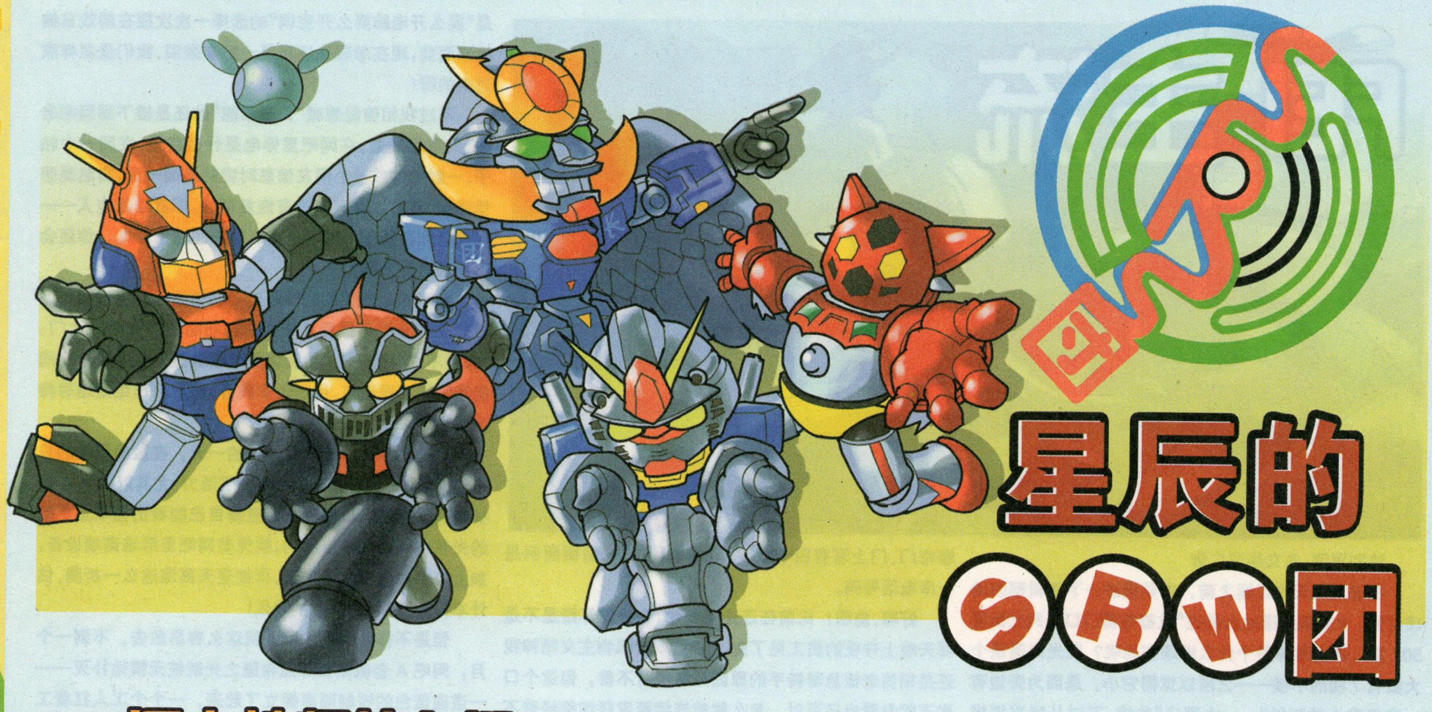
“楼下那网吧，太惨了，我下楼去买水，那老板就蹲在门口，看见我走过去，那种期盼的目光啊……”“你丫没进去吧？”“废话，我进去干吗！”“那老板呢？”“都要哭了……”

“楼下那网吧，太惨了，据说现在上一个小时网就送瓶可乐。”“靠，这么爽？那不就是一个小时网费么？我要去！”

“……你去做什么？横竖都要花三块钱，不如买回来自己喝吧！”“但是相当于可以免费上一个小时……”“大哥！我没收过你上网费吧!！”

“楼下那网吧，惨得我都不想说了……”“多惨？”“连灯都不开了，员工也一个都不在，就老板一个人蹲在门口抽烟……”“好了，别说了……”

最可怕的是，这路修啊修……反正修到我写这篇文字时还没修好呢！



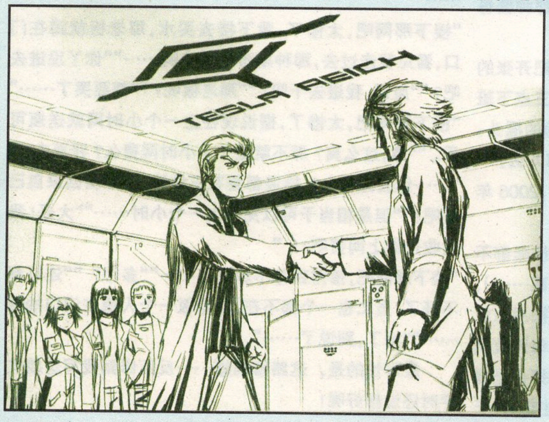
星辰的SRW团

06 历史教师第七课

古伦卡斯特开发史 History of GRUNGUST development

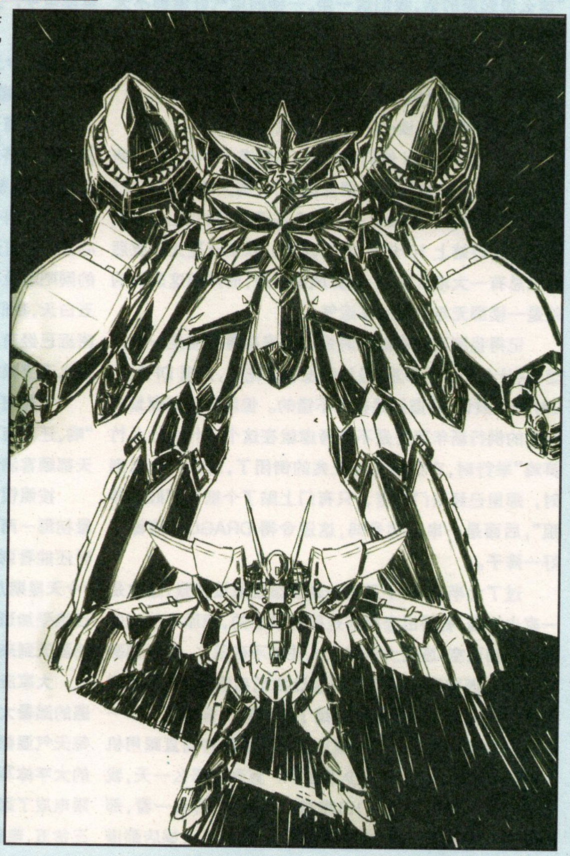
特机构想

新西历 182 年，由地球联邦军统合参谋本部的诺曼·斯雷（ノ－マン·スレイ）少将提出的“地球圈防卫计划”，得到了联邦政府议会预算审议委员会的认可，成为联邦军的正式防卫计划。为了推进该计划，在联邦军内部设立了“地球圈防卫委员会”，并由本计划的提案者诺曼就任委员长。翌年，选中了联邦军北美兰格雷基地，极东伊豆基地南欧阿比亚诺基地这三个地方作为推进计划的据点，正式开始了计划。与进行“PT–X 构想”的玛奥工业开始着手开发新一代的主力 PT 的同时，作为地球圈防卫计划推进据点的三个基地也一齐展开了对异星人用机动兵器的开发。除此之外，还有数个别的计划也开始进行，其中之一的“特机（特殊人形机动兵器的简称）”开发计划、通称“特机构想”，被委托给了超技术综合研究机关——特斯拉·莱希研究所。



特机（特殊人形机动兵器）

相对于作为联邦军的主力兵器（量产兵器）而开发的人型机动兵器“独走骑兵（PT）”来说，特机是不以量产化为前提的特殊用途的机动兵器。特机的作用是“能同 PT 无法对抗的强力敌人作战的机动兵器”。主力兵器 PT 以能批量生产为先决条件，成本、生产性、性能之间的平衡最为重要，因为不管性能有多强，生产成本太高的话就难以量产，也就失去了作为主力兵器的意义。但是，特机追求的是拥有“一击必杀”破坏力的战斗能力。由于不必考虑特机的量产问题，因此并不重视其作为“工业制品”的生产性及成本，而是为实现“一击必杀”的破坏力一味追求卓越的性能。这种比起“效率”更重视“性能”的开发方针，正是将特机的开发交给特殊研究机关特斯拉·莱希研究所，而没有交给玛奥工业那样的民间企业的理由。以获取利益为目的的企业，会非常积极地参与到以后将被大量订购的主力兵器的开发中去，并且从联邦军的角度来说，将主力兵器的开发委托给能一手包下从开发到生产全部过程的民间企业是最好不过的。但是，特机不用量产，比起机体的成本，更重要的课题是如何提高它的性能。从这个意义上来说，像特斯拉研究所这样云集了众多探究心旺盛的优秀科学家的地方，正适合特机的开发。

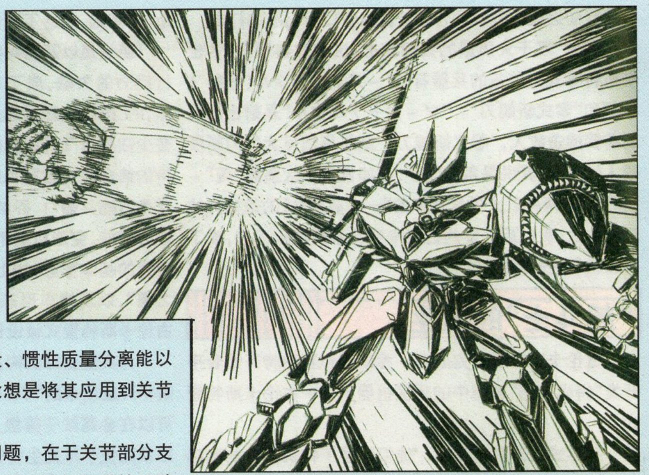


特斯拉·来希研究所

被委托开发特机的特斯拉·来希研究所，是坐落于北美科罗拉多地区的超技术综合研究机关。新西历 171 年，由比安·佐鲁达克博士创立的特斯拉研究所，涌现出了大批优秀的科学家，被誉为集中了世界上最优秀头脑的“最先端技术圣地”，成为引领全世界科技发展的龙头。可是，这一状况在 179 年谜之陨石“美迪奥 3”坠落之后发生了改变。为了解析美迪奥 3 中大量的未知科技而设立了“EOTI”机关，特斯拉研究所的创立者比安博士被选为 EOTI 机关的总负责人，同时，特斯拉研究所中的大部分科学家跟随比安博士一起转移到了 EOTI 机关。不过，也有少部分以乔纳森·笠原（ジョナサン·カザハラ）博士为首的科学家希望留在特斯拉研究所继续研究。结果原来的特斯拉研究所分成了以比安博士为首的 EOTI 机关和以乔纳森博士为首的新特斯拉研两个部分。虽然新特斯拉研作为“最先端技术圣地”的地位被夺走了，但取而代之的，它可以从 EOTI 机关获得 EOT 的解析情报（只限于某种程度），并独立进行研究。正因为 EOTI 机关受到联邦政府一部分高官组成的 EOT 特别审议会的监视和监察，而特斯拉研却没有这种束缚，诺曼少将才会把特机的开发交付给它。这也是为了避免地球圈防卫计划受到 EOT 特别审议会过多干涉的一种策略。在新特斯拉研中，除了拒绝转移到 EOTI 机关的机器人工程学权威乔纳森·笠原博士之外，还有罗伯特·H·大宫（ロバート·H·オオミヤ）博士（之后被英格拉姆招入 SRX 开发计划，和隆盛同样的超级机器人 fans），开发特机所必需的人才都备齐了。于是，以这两人为中心展开了基于“特机构想”的超级机器人的开发。

TGC 连接

以先前提到的“特机构想”为基础，由乔纳森·笠原和罗伯特·H·大宫为中心的开发小组正式开始了“特机＝超级机器人”的开发。为了得到特机所必须的高出力，动力源决定装备宇宙航行舰用辅助核动力引擎。由于引擎体积庞大，根据推测的结果，所制造出来的机体将是全高 50 米、重量超过 300 吨的超重量级机器人。但是，巨大化的机体尺寸并未脱离“特机构想”，相反的，对“特机构想”来说，“基于大质量的物理攻击（后述）”的概念正是其希望的结果。另外，对拥有智慧的敌人来说还可能成为一种心理战术（制造威压感）。问题是，如此巨大的机器人是否能够完全按照地球圈防卫委员会要求的规格顺利完成。



在超级机器人的开发中，最大的问题是关节的驱动系统。要令超过 50 米的巨型机器人实现像 PT 一样的动作，不可能采用与 PT 相同的关节驱动系统。经过数次失败的实验，乔纳森和罗伯特提出了全新的解决方案——“利用重力控制的关节驱动系统”通称“TGC 连接”。当时特斯拉研已在特斯拉驱动器的开发过程中确立了重力质量、惯性质量分离能以及重力制御的基础理论，他们的设想是将其应用到关节驱动上去。

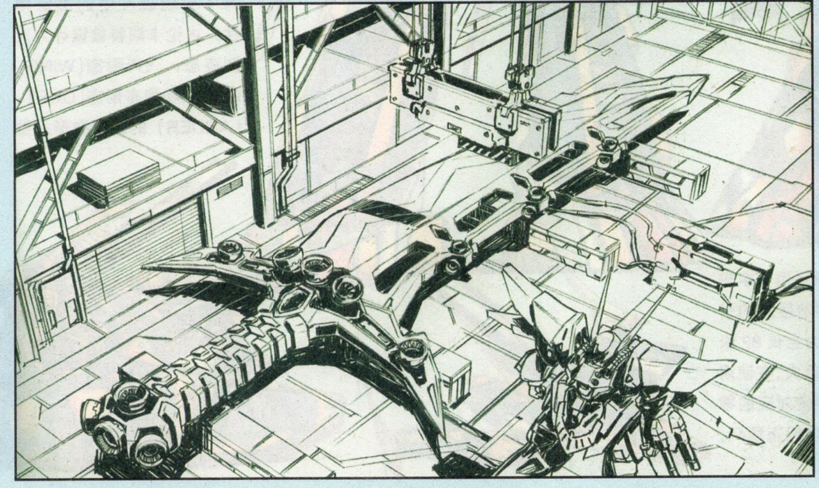
机体巨大化带来的关节驱动问题，在于关节部分支撑不住巨大质量的四肢运动时的惯性。比如沉重的手臂快速挥动的话，就会给关节部分带来过重的负荷，甚至有可能出现连接部分损坏的情况。但如果把速度抑制在不会损坏关节的程度，就失去了作为人型机动兵器的应有的灵活性，成为既沉重又迟钝的巨大机器人。通过在关节部分使用重力控制技术，控制惯性质量从而减少关节部分的负荷，这样一来，理论上不管机体有多么巨大、四肢有多重，都可以有效降低关节部的负荷。另外，因为关节的伸展曲直也能使用重力控制，比起依靠机械构造控制的关节驱动，能够令动作更加流畅更富有柔软性。得益于这种具有划时代意义的新型关节技术“TGC 连接”，特机的开发大幅度向前迈进。

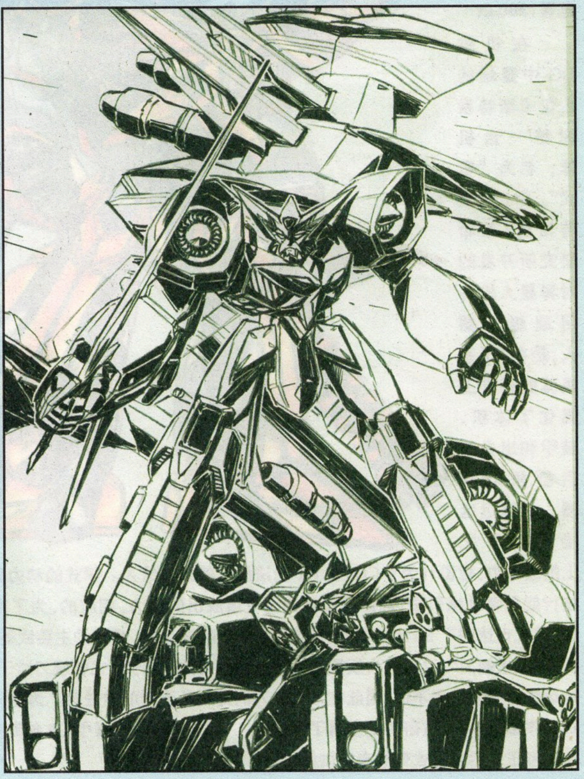
古伦卡斯特零式（グルンガスト零式）

新西历 184 年，特机的试作机完成了，它被命名为“SRG-00 古伦卡斯特零式”。这是一台全高 50.3 米，总重 380 吨的巨大超级机器人。古伦卡斯特零式配备了宇宙航行舰的辅助引擎，机体背部的推进器具有远远凌驾于 PT 的强大推进力。机体 OS 虽然采用了跟 PT 同样的“TC-OS”，但 OS 内储存的动作模式为接近战、格斗战作了特别强化，这与古伦卡斯特零式的开发理念——“基于大质量的物理攻击”有很大关系。

作为联邦主力兵器进行开发的 PT 系机体，通常以基本的实弹系射击兵器为主武装。靠发射弹丸的射击兵器的威力，基本上是通过“重量（弹丸的质量）×速度（发射的速度）”得到的“运动能量（动量）”的大小来决定的。对射击兵器来说，由于弹丸大小（质量）的增加是有限的，就只有通过增加发射速度来提高运动能量。可是，对于射击兵器而言，使用某种“防御手段”后可以令速度降低，威力很容易被削弱。而防御手段的代表就是“装甲”。不管弹丸的发射速度有多快，要是与装甲的强度相互抵消的话，威力也会被削减至无法贯穿内部给予打击的程度。而且，已经确认在 EOT 中，存在着可在机体的周围展开防御屏障的装置，可以推测拥有高科技的异星人掌握了许多对射击兵器的防御手段。

于是，古伦卡斯特零式被赋予了“基于大质量的物理攻击”这一攻击理念。这是通过增加“运动能量”的公式中的“重量”来实现无视目标的防御手段而给予打击的方法。也就是说，速度可以借由各种手段来抵消，但物体的固有质量基本上是不会发生变化的。这也是考虑到重物





虽然行动迟缓但可以靠它的质量给予目标相应的打击。

通过“基于大质量的物理攻击”这种攻击理念，古伦卡斯特零式上装备的兵器有“ブ－ストナックル(喷射飞拳)”和“零式斩舰刀”。“ブ－ストナックル”是射出巨大的前臂撞击敌人，“零式斩舰刀”则是用超巨大的刀斩断敌人(这里与其说是用刀“斩”，不如说是用大质量“砸”+“斩”)。这两种以大质量带来的“一击必杀”式的破坏力的攻击方式，被以后开发的古伦卡斯特系列继承下来，成了具有代表性的武装。

“超斗士”的诞生

古伦卡斯特零式完成后，乔纳森和罗伯特开始着手开发“特机构想”理想中的超级机器人——古伦卡斯特壹式。

在零式的开发过程中，他们积蓄了特机开发的基础理论，乔纳森和罗伯特决定在开发古伦卡斯特壹式时全面强化其性能。强化计划其中的一环，就是为了能在陆、海、空、宇宙及所有领域都能发挥高性能，而导入了变型机构。另一方面就是以“PTX007-02 盖修贝斯特 Mk2·TYPE S”所搭载的改良型“等离子发生器”的资料(通过地球圈防卫计划的关系，由玛奥工业提供给特斯拉研究所)为基础，制造了适合古伦卡斯特的全新动力源。

虽然是以万能兵器为目标而开发的 PT 机体，却因飞行能力的欠缺，成了难以被称做“万能”的机动兵器(当然，PT 的性能还是远远优于以前的机动兵器，并且也存在少数具备飞行能力的实验机体)。不过，乔纳森和罗伯特的信念是“被冠以超级机器人之名的古伦卡斯特理应成为万能兵器”！乔纳森认为，要想在所有领域都发挥出最高性能，变形机能不可或缺。于是，以人型作为古伦卡斯特的基本形态，加上飞行形态的“ウィングガスト 狂风之翼”，以及战车形态的“ガストランダ－风暴漫步者”，古伦卡斯特壹式被设计为可进行三段变形的机体。

为实现变形机构，壹式的装甲素材使用了经过 EOT 解析开发出来的“VG 合金”。“VG 合金”是一种活性金属，可以在金属粒子等级上进行分离、结合，可通过让它记忆形状而使个体发生变化，是一种特殊的合金。利用它的性能，古伦卡斯特可以在某种程度上进行不受装甲的构造、形状制约的变形，古伦加斯特壹式成为了拥有特殊变形系统的机体(作为盖修贝斯特 Mk2·TYPE S 开发数据和等离子发生器的回礼，古伦卡斯特所采用的特殊变形技术被回送给了玛奥工业的开发人员)。

另一方面，乔纳森以改良型等离子发生器的数据为基础，成功开发出了“等离子反应器”。它可以通过将炉心驱动至临界点，在短时间内产生极高的能量。对于要求“一击必杀的攻击力”的古伦卡斯特而言，它可以说是最适合不过的动力源。至于动力装置的大小，比起零式搭载的宇宙航行舰用通常型核融合发生器，等离子反应器的体积更小、能量的变换效率更高。

采用了众多新技术开发出来的古伦卡斯特壹式，作为性能凌驾于零式之上的超级机器人渐渐崭露头角。在操纵系统方面也进行了新的实验，加入了脑波控制装置和声控式武器选择装置作为辅助系统，使得古伦卡斯特壹式的操作性比起零式更加优异。零式是很挑机师的难以伺候的机体(因此也只有曾伽这种强人才能驾驶)，相对来说，古伦卡斯特壹式则是比较容易操纵的机体，这也给今后特机机师的培养带来了光明(否则楠叶这种完全是门外汉的人怎么可能驾驶得了？)。

集合了“变形带来的泛用性”、“一击必杀的攻击力”“高操作性”这三点要素的古伦卡斯特，作为综合平衡性优异的机体获得了“超斗士”的美名，在地球圈防卫委员会内得到极高的评价。随着古伦卡斯特壹式的完成，“特机构想”取得了初步的成功，开始进入下一个阶段。

古伦卡斯特机体检索

古伦卡斯特零式

GRUNGUST TYPE-0

グルンガスト零式

开发番号:SRG-00

全高:50.3m

总重:380.0t



在机战 OG 中登场的古伦卡斯特系列第一台机体，名为“零式”。零式是由特斯拉·莱希研究所开发的对异星人战斗用超级机器人，是在 PT 系机体的基础上强化了体积、装甲和出力的巨型机动兵器，拥有远远凌驾于 PT 之上的战斗力，被设计为专门对付 PT 无法应对的强力敌人。零式的动力源采用了宇宙航行舰用辅助核引擎，因此具备单体大气层脱出的能力，相应的，为了容纳巨大的引擎，零式也达到了 50 米的高度，是普通 PT 的两倍以上。零式的主要武器为全长 82 米的“零式斩舰刀”，以实现大质量的物理攻击的目的。由于零式斩舰刀过于巨大，在使用和运输时都有诸多不便，因此在刀身和刀柄处装备了辅助推进器。为了开发对应的零式动作系统，特斯拉研特别邀请了剑术达人リシュウ·トウゴウ(东乡履修)担当顾问，而东乡正是后来零式驾驶者曾伽的师父。

古伦卡斯特(壹式)

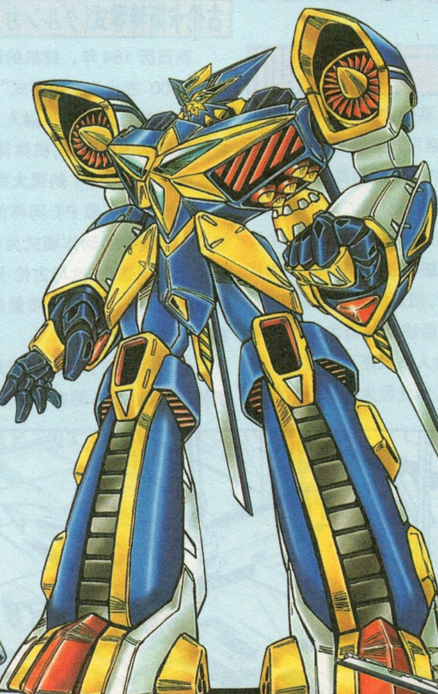
GRUNGUST

グルンガスト

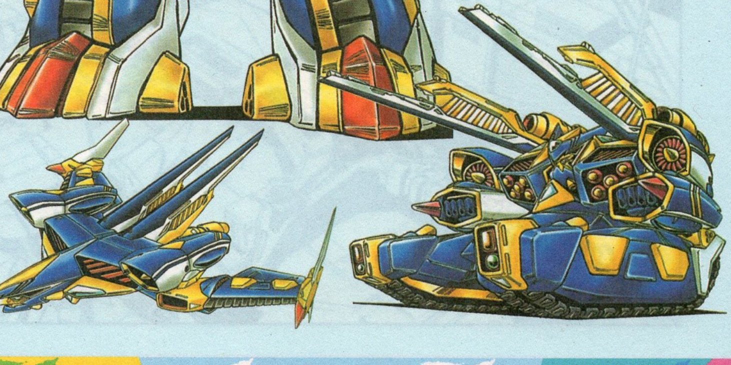
番号:SRG-01

全高:48.7m(人型状态)

总重:357.0t



古伦卡斯特是由特斯拉研究所根据 SRX 计划的要求所开发的对异星人战斗用超级机器人(特机)。机体采用了古伦卡斯特零式的构架，和零式追求近身格斗战不同，古伦卡斯特是以泛用性作为首要目标而开发的。为了实现战斗中的高泛用性，古伦卡斯特被设计为人型姿态、飞行形态(WING-GUST)和战车形态(GUST-LANDER)的三段变形式结



构,具备陆、海、空、宇宙等各种环境下的适应性和战斗力。由于具有远远凌驾于 PT 之上的火力和装甲,该系列获得了"超斗士"的美名。

机体武装根据不同的形态而有所区别。人型形态具备最高的战斗力,搭载有"喷射飞拳"和"计都罗喉剑"等格斗战武器;飞行形态装备有大型导弹等射击武器,同时还可以自身高速突击撞向敌人;重战车形态则装备有长射程的"Ω 加农炮",另外也具备和飞行形态相同的地面高速突进的攻击方法。

古伦卡斯特头部造型共有 5 种:星型为 1 号机和 3 号机采用,狮子型为 2 号机采用,鹰型为贰式原型机,龙型和虎型则是预订在后继机上使用。

古伦卡斯特共生产了 3 台试作机,1 号机在 DC 战争中交付北美兰格雷基地,由特斯拉研究所所长乔纳森的儿子伊鲁姆驾驶;3 号机交付月面的玛奥社以进行 SRX 计划的数据采集,后在 L5 战役中由维蕾塔借出参与战斗;2 号机一直保留在特斯拉研究所,具体情况不明。

在机战 α 中还存在一台古伦卡斯特改,是古伦卡斯特的强化改良型,也是贰式的原型机。动力源采用特洛尼姆引擎,去掉了变形机构,并搭载了重力制御装置,使得单体可在大气层内飞行,爱称为"BLACK"。



古伦卡斯特贰式

GRUNGUST TYPE-2

グルンガスト贰式

番号:SRG-02

全高:50.0m(人型状态)

总重:300.0t



贰式是由地球联邦军极东支部按照 SRX 计划所开发的超级机器人型 PT,也称"特机型 PT"。贰式同样具备变形机构,可变形为飞行形态 G-HAWK,但不能变形为战车形态。贰式是特斯拉研开发的古伦卡斯特的量产试作型机体,为了达到量产的目的,取消了壹式复杂的三段式变形机构和部分武装,综合攻击力在壹式之下。但是其生产费用较壹式低得多,而且操作性比壹式简单,是一台具备近身格斗战和中距离战斗的非常实用的机体。贰式的主武装为液体金属制成的只有 1 个原子厚度的超薄刃剑计都瞬狱剑,威力较计都罗喉剑要弱。

贰式同样生产了 3 台试作机,1 号机搭载了 T-LINK 系统交由念动力者楠叶驾驶,2 号机和 3 号机具体情况不明。

古伦卡斯特叁式

GRUNGUST TYPE-3

グルンガスト叁式

番号:SRG-03

全高:60.2m

总重:390.0t

L5 战役后,SRX 计划被解除冻结,特斯拉研究所开发了古伦卡斯特系列最新型叁式。叁式是在壹式的基础上开发的,同样为近身格斗战用机体,攻击力为古伦卡斯特系列最高。叁式由上半身的大型战斗机和下半身的重战车组合而成,分别由两名机师驾驶,亦可分离为独立的部分战斗。

古伦卡斯特叁式同样有 3 台试作机。1 号机搭载了 T-LINK 系统,由楠叶和布利特共同驾驶。1 号机原预定换用特洛尼姆引擎和特机专用狮子王剑,但由于开发进度落后的关系,一直到该机体投入实战并大破都未能安装上。在 OG2 中,1 号机在战斗中被击破并被龙王机和虎王机吸收。在 α 中,1 号机于启动实验时大破,后来将残骸部件移植到龙虎王之上。

2 号机取消了分离合体机构,改为单人驾驶,并专门针对驾驶员曾伽进行了特殊改造。主武装为采用液体金属刃的新型斩舰刀,也是真正活跃于战场上的叁式机体。在 α 中,叁式 2 号机作为地球摇篮的防御机体一同沉睡,α 外传中 2 号机则被改造成了著名的"斩舰刀"斯雷德盖米尔。

3 号机具体资料不明。

注:在之前的教导队介绍中曾将叁式 1 号机误写成使用叁式斩舰刀,特此更正。由曾伽驾驶的使用斩舰刀的机体应该为 2 号机。

斯雷德盖米尔

SLADEGELMIR

スレードゲルミル

番号:不明

全高:53.7m

总重:402.3t



古伦卡斯特叁式在具有自我修复机能的金属细胞"マシンセル"的异常改造和进化之后变成的特殊机体,驾驶员为沃坦。斯雷德盖米尔的名字取自北欧神话,霜巨人的始祖伊米尔的后代六头巨人瑟洛特格尔密尔(参见 2006 年 8 月号《游戏日》卷首《毁神不倦·北欧篇》,由于音译导致名字不同,实际发音为同一个)。两肩各装备有一把斩舰刀,该斩舰刀同样由液体金属生成,全场约 120 米,超越叁式斩舰刀和零式斩舰刀的大小,同时威力亦为最高。斯雷德盖米尔的武装虽然比叁式更少,但是威力却超过叁式,这点和之后的大曾伽颇有相似之处,是绝对的格斗战专用机体,在机战系列中拥有超高的人气。

预告

下期将是 OG 历史教室的最终课了,因为 OGS 的发售近在眼前,下期过后星辰将全力准备 OGS 的攻略。不过之后还会在星辰的 SRW 团中不定期的出现 OG 历史的内容,也请大家期待吧。

然后这里还要再说点题外话,最近看调查表发现有很多读者把星辰和 aice 弄混了,这里要郑重澄清一下:aice 是 loli 控,星辰绝对不是 loli 控!!星辰除了控机战之外,也控日式美少女,女仆、水手服、猫耳、巫女等一系列萌文化,这些专题其实都是星辰写的啊,和 loli 控没啥关系的= =。另外,最最不能容忍的是发现某读者称 aice 是田中理惠控,这完全是大大的错误啊!编辑部里控田中理惠的只有土星男和星辰两人,大家千万记住了!拉克丝最高!!



极限研究

最强口袋妖怪培养手册

文 /koflover

联机对战是口袋妖怪的一大乐趣，因为对手不再是枯燥单一、实力孱弱的电脑 NPC 了，而是活生生的人，拥有强力的口袋妖怪、先进的战术，同样爱好口袋妖怪的玩家。想要在对战中取得胜利，必需培育出精益求精的最强口袋妖怪。从精心选择开始，经过最合理的育成方法，得到完美的能力值成长，最终达到一个“最强”的境界。这其间的讲究，是和剧情通关的要求不同层次级别的，是成为最强口袋妖怪训练员的必修课程。这次笔者将带领大家走上最强口袋妖怪之路，一起往下看吧～～

选种篇

培养的第一步是选种，因为 PM 也有“极品”与“非极品”之分，就是 PM 个体值的差距（个体值的概念请参考 11 月号口袋妖怪钻石的攻略），另外就是性格、特性的挑选所产生的差距。

什么样的 PM 才算是值得培养的优良样本呢？虽然个体值全 31、性格和特性对口的 PM 肯定是当之无愧的极品，但实际上我们是基本不可能通过正常的游戏方式得到这种极品 PM 的（出现概率太低了），并且据可靠消息，在使用 WIFI 进行网络对战时，服务器会自动检索剔出那些非正常手段获得的 PM。既然极品难求，我们还是实际一点，看看到底什么样的 PM 才符合我们的需要。

Step 1 特性筛选

关于特性这个概念的解释和全 PM 特性列表在过去已经介绍过，特性在战斗中的意义非常大，即使 PM 的个体值和性格再出色，如果特性不佳，我们也坚决摒弃。对特性不熟悉的朋友可以参考下表，上面有全部特性的效果说明，以及对特性价值的评价，这可以作为挑选性格的依据。



“とくせい”就是 PM 的特性了，该 PM 的特性为“ふゆう”（浮游）

全特性效果说明

中文翻译	日文名称	效果说明	特性评价
恶臭	あくしゅう	该特性 PM 排在第一位时，遇见野生 PM 的几率下降	无意义
暴雨	あめふらし	出场后天气变为降雨，一直持续到天气被改变为止	海皇牙专有
加速	かそく	每回合结束时提升 1 级速度	很好用，可获得速度优势
甲虫装甲	カブトア□マ□	不会受到会心一击	比较适合一些防守型 PM
坚硬	がんじょう	不受一击必杀技的影响	对战都是明文禁止一击必杀技
潮湿	しめりけ	防止爆炸攻击	令对方的爆炸失败，用处很少
柔软	じゅうなん	不会麻痹状态	意义不大
沙隐术	すながくれ	沙尘暴天气不受到伤害，对方命中率 80%	在沙尘暴战术中非常有效
静电	せいでんき	受到接触攻击时 30%几率使对方麻痹	实用性低
充电	ちくでん	受电系技能攻击时回复最大 HP 的 1/4	很强大的特性，屏蔽掉了电系攻击，加强了防守能力。
蓄水	ちょすい	受水系技能攻击时回复最大 HP 的 1/4	和“充电”异曲同工，抵抗的是水系攻击。
迟钝	どんかん	不会出现着迷状态	实用性低
无天气	ノ□てんき	场上 PM 不受天气的影响	可达鸭专有特性，对抗天气战术。
复眼	ふくがん	技能命中率提高 1.3 倍	很实用的特性，可提高催眠技能的命中率
不眠	ふみん	不会出现睡眠状态	能有效防止催眠技能，另自己把特性交换走后，使用睡觉回复 HP 并下场，上场直接消除睡眠
变色	へんしょく	受攻击时，自身属性会变成该攻击技能的属性	变隐龙专有特性，实战意义不大
免疫	めんえき	不会出现中毒状态	不受中毒侵扰，也算是不错
引火	もらいび	受火攻无效，火技能威力 1.5 倍，效果持续	提升火系技能威力的效果相当有价值
鳞粉	りんぷん	不受技能追加效果影响	效果还行，只是持有该特性的 PM 实力都不尽人意……
我行我素	マイペ□ス	不会出现混乱状态	很有用的特性，能用来应付“替身＋混乱技能”这个热门战术组合。
吸盘	きゅうばん	不会被强制驱赶下场	可防止吼叫 / 吹飞
威吓	いかく	出场时使对方 PM 下降 1 级物攻	削弱对方的物攻，非常珍贵的效果。
踩影子	かげふみ	对方 PM 不能逃走和交换下场	为果然翁所专有
鲨鱼皮	さめはだ	受接触攻击使对方 HP 的 1/16	翻车鲨的独有特性，效果太弱
神秘护符	ふしぎなまもり	除了克自己属性的技能外不受伤害	鬼蝉所专有，也不失为一面盾牌
浮游	ふゆう	不受地面系攻击技能、撒菱、毒菱的影响	实战价值非常大
孢子	ほうし	受到接触攻击时 10%几率敌麻痹、中毒、睡眠	几率太低，实在没什么用
同步率	シンクロ	中毒、麻痹、烧伤状态时对手同样状态	不错的特性
净体	クリアボディ	自身能力不降	可防止威吓等能力下降效果的技能，有一定实用价值
自然恢复	しぜんかいふく	交换下场时自动解除异常状态	作用非常强大，基本使对方的状态攻击徒劳，还能利用睡觉来回复 HP
避雷针	ひらいしん	使电系技能的攻击对象强制变成自己	双打时比较有用的特性，能用来保护己方怕电的 PM
天之恩惠	てんのめぐみ	技能追加效果的出现几率加倍	王道之极的特性！大大强化了具有追加效果的技能
轻快	すいすい	雨天时，速度加倍	挺有用的特性，在雨天时轻松获得先手优势。
叶绿素	ようりょくそ	晴天时，速度加倍	和轻快特性同出一辙，只不过天气条件变成了晴天。
发光	はっこう	该特性 PM 第一位时，遇野生 PM 几率上升	无实战意义
换装	トレ□ス	自动复制对方特性	有趣又实用的好特性，用法多多，尽情发挥想象力吧
大力士	ちからもち	使物攻能力加倍	玛莉露丽独有的特性，至于效果如何，相信不用再说了吧
毒刺	どくのトゲ	受接触攻击 30%几率使对方中毒	发动几率比较低，实用性很有限

精神力	せいしんりょく	不会出现害怕状态	基本上没什么用
熔岩盔甲	マグマのよろい	不会出现冰冻状态,使蛋所需的孵化步数减半。	意义不大
水幕	みずのべ□ル	不会出现烧伤状态	意义非常有限
磁力	じりょく	对方钢系 PM 不能逃走和交换下场	很好地限制钢系 PM,非常有价值的特性
隔音	ぼうおん	不受声音效果的技能影响	声音效果的技能数量很多,此特性很有意义
接雨盆	あめうけざら	下雨时,每回合能回复最大 HP 的 1/16。	荷叶鸭专有特性
扬沙	すなおこし	天气变沙尘暴	实施沙尘暴战术的必备基础。
压力	プレッシャ□	攻击该特性的 PM 时 PP 消耗加倍	非常厉害的一个特性,若此 PM 高耐久,很容易耗光对方技能 PP
厚脂肪	あついしぼう	受火系、冰系技能攻击时物防或者特防能力加倍。	相当于让 PM 增加对火和冰两个属性的抗性,效果不错
早起	はやおき	睡眠维持回合数减半	让 PM 更早的摆脱被催眠的困扰,还可以提高用睡觉来回复 HP 的效率
火焰身体	ほのおのからだ	受接触攻击时 30%几率使对方烧伤,孵化步数减半	烧伤的状态是比较有用的
逃跑	にげあし	在面对野生 PM 时必定能逃走	无实战意义
锐利目光	するどいめ	不受下降命中率技能的影响	实战意义不大
怪力钳	かいりきバサミ	物攻能力不会被对方下降	能防止威吓,这已经足够了
拾荒	ものひろい	战斗后有几率拾到道具,等级越高道具越好	战斗中无意义,为了得到好道具,尽可能提高该 PM 级别
懒惰	なまけ	该回合使用技能后,下回合将会无法行动	懒猴王专有的特性,限制自身能力
紧张	はりきり	物攻能力提高 1.5 倍,命中率变成 80%	牺牲命中率换取更强大的物攻能力
媚惑身躯	メロメロボディ	受接触攻击时 30%几率使对方着迷	几率低,对方必须是异性,实在太难用了……
正极	プラス	负极特性的 PM 在场时,特攻能力提高 1.5 倍	正电兔专有特性,适合在双打中和负电兔一起上场
负极	マイナス	正极特性的 PM 在场时,特攻能力提高 1.5 倍	负电兔专有特性,双打中少不了要和正电兔结为搭档使用
气象台	てんきや	ポワルン能根据天气不同变化造型和属性	天气小子专有特性,实战意义非常有限
粘稠	ねんちゃく	持有的道具不会被对方夺走或打落	确保自己道具不会丢失
蜕皮	だつぴ	出现异常状态时每回合 30%几率自动恢复	不错的特性,运气比较好的话不用担心异常状态了
根性	こんじょう	异常状态时物攻 1.5 倍,且物攻不因烧伤而下降	非常厉害的一个特性,如果再结合空元气的话,该特性的 PM 会有极其恐怖的破坏力。或者也可以结合睡觉+梦话的 combo,但这样就无法配合空元气来使用了
神奇鳞片	ふしぎなうろこ	异常状态时物防能力提高 1.5 倍	女皇蛇专有特性,本身特防不俗,再靠异常状态提升了物防后,基本上没多少 PM 能打得动它。有这个特性在,女皇蛇可以安心睡觉
毒液	ヘドロえき	受到 HP 吸收攻击(除了食梦)时,给对方造成伤害	可有效对抗具寄生种子
新绿	しんりょく	HP 低于 1/3 时,草系技能威力变成 1.5 倍	草系主角 PM 独有特性,濒危时大大加强草系技能的威力,如配合能力果实,很可能一举扭转乾坤。
猛火	もうか	HP 低于 1/3 时,火系技能威力变成 1.5 倍	和新绿特性类似,但加强的是火系技能,这使得每个火系主角 PM 都有能力一发逆转。
激流	げきりゅう	HP 低于 1/3 时,水系技能威力变成 1.5 倍	水系主角的特性,它们在濒危时刻破坏力也是非常强大。
虫族警报	むしのしらせ	HP 低于 1/3 时,虫系技能威力变成 1.5 倍	类似于三主角 PM 的特性,效果也挺不错的
石头脑袋	いしあたま	使用反弹伤害效果技能时不会受到反弹伤害	可安心使用舍身撞一类的技能,最大的受益者是化石鱼,威力高达 150 的诸刃突无副作用了
烈日	ひでり	出场后天气变为晴天,一直持续到天气被改变为止	古拉顿专有特性,和海皇牙那个特性一样 BT。
蚁地狱	ありじごく	对方飞行系、浮游特性以外的 PM 不能逃走和交换下场	非常无耻的特性,三地鼠靠这一点可以轻松追杀相当一部分数量的 PM,尤其是电系和火系 PM,比起磁力特性来说,适用面可要大多了!
活力	やるき	不会出现睡眠状态	和不眠特性效果完全相同,只是改头换面而已。
白烟	しろいけむり	自身能力不会被对方下降	煤炭龟独有特性,效果和净体是完全相同。
瑜伽之力	ヨガパワ□	使物攻能力加倍	瑜伽王独有特性,效果完全等同于大力士。
贝壳盔甲	シェルア□マ□	不会受到会心一击	效果完全等同于甲虫装甲
天气锁	エアロック	全场 PM 不受天气影响	裂空座独有特性,不过作用很一般,比起海皇牙和古拉顿这两个神兽来说真是差远了。
千鸟足	ちどりあし	出现混乱状态时,回避率提升	意义不大
发电机	でんきエンジン	受电系技能攻击时不受伤害,自己速度提升 1 级	狂电兽独有特性,效果非常不错
斗争心	とうそうしん	同性 PM 物攻上升 1.2 倍,异性 PM 物攻下降为 0.8 倍,无性别无效果	比较出色的特性,对同性时占得先机,对异性也可以用诱惑来应付
不屈之心	ふくつのこころ	害怕时提升 1 级速度	比较鸡肋的特性
雪遁术	ゆきがくれ	下雪天气不受伤害,对方命中率降低为原 80%	沙隐术的雪天版本,效果也一样的出色
贪吃	くいしんぼう	在 HP 低于 1/2 时即可发动携带的树果的效果	主要是用来发动本来需要 HP 低于 1/4 时才能发动的能力果实,配合雪纹貂的腹鼓战术倒是不错的
暴怒	いかりのつぼ	受到会心一击时,物攻能力上升到最大	相当于使用一次"腹鼓",可这时候 PM 已经奄奄一息了
轻盈	かるわざ	没有持有道具时,速度能力加倍	气球鬼的专有特性,可装备消耗道具很好的发挥这个特性的作用
耐热	たいねつ	受火系技攻击时物防或特防能力加倍,烧伤每回合受伤减半	灵光壁的专有特性,也算不错
单纯	たんじゅん	使用提升能力技能和道具的效果加倍	能够提升技能或者道具的强化效果,还是非常有用的
干燥肌肤	かんそうはだ	受火系伤害加 50%,受水系技时回复 HP 的 1/4;晴天每回合损失 HP 的 1/8,雨天每回合回复 HP 的 1/8	非常强悍的特性,只要避开火系攻击或者晴天天气,那可谓战无不胜
下载	ダウンロ□ド	若对方物防低于特防,则自己物攻提升 1 级;若大于等于,则特攻提升 1 级,包含强化效果	3D 龙 Z 专有特性,效果很出色,专盯防御漏洞
铁拳	てつのこぶし	使用拳击系技能威力提升 1.5 倍	艾比郎的专有特性,效果非常出色。
毒疗	ポイズンヒ□ル	中毒时不受到伤害,每回合回复 HP 的 1/8	蘑菇袋鼠专有特性,是对抗下毒战术的良好选择
适应力	てきおうりょく	使用和自己属性相同的技能时,技能属性修正变为 2 倍	除了 3D 龙 Z 外只有伊布拥有该特性,比较实用
连续技	スキルリンク	使用连续攻击技能时,连续攻击次数必定是 5 次	只有铁甲贝才拥有,但铁甲贝没多少连续技
湿润身体	うるおいボディ	在下雨天气下,能自动恢复异常状态	比较实用
太阳之力	サンパワ□	晴天每回合会损失 HP 的 1/8,特攻能力加倍	比较鸡肋,虽然特攻提升,但拥有该特性的 PM 都缺乏速度,再损失 HP 非常危险
疾行	はやあし	出现异常状态时,速度能力上升 1.5 倍	实用性不错
普通皮肤	ノ□マルスキン	使用的技能全部变为普通系属性	幽雅猫的独有特性,能让电磁波能够击中地面系
狙击手	スナイパ□	会心一击时技能威力加倍	挺好用的一个特性,可以配合会心战术
魔法防御	マジックガ□ド	不受攻击技能以外的伤害影响	皮可西专有的王道特性,效果真是无与伦比
无防御	ノ□ガ□ド	场上所有 PM 使用的技能都必定命中(除了一击必杀技外)	怪力专有的王道特性
后制	あとだし	使自己速度变 0,一定在对手之后行动	宝石鬼专有特性,弊大于利
技师	テクニシャン	威力 60 及以下的技能威力提升为 1.5 倍	挺不错的特性,可加强一些特效不错但威力低的技能
绿叶盔甲	リ□フガ□ド	晴天不受施加异常状态技能的影响	和湿润身体异曲同工
无装备	ぶきよう	不能使用持有道具	女郎兔的独有特性,可携带一些害人的道具并把它换给对手
破格	かたやぶり	自己出招行动时,对象 PM 的特性无效	击破一些防御性的特性
强运	きょううん	攻击时出现会心一击的几率提升	配合会心战术的特性,运气好会心一击连发,很可怕
引爆	ゆうばく	被近身技能击败时,会使对手损失最大 HP 的 1/4	挺好用的一个特性
预知危险	きけんよち	若对方有克制自己的技能,那么预先会得知信息	能帮助 PM 更好的去进行防守
先兆	よちむ	能够随机了解到对手 PM 持有的技能之一	比预知危险来说鸡肋了一些
天然	てんねん	对手不能提升物攻、物防、特攻、特防能力及回避率	可限制对方的强化手段
变色镜	いろめがね	使用被对方属性抵抗的技能时,技能威力加倍	不错的特性,等于说加大了自己的打击面
过滤器	フィルタ□	受到克制自己属性的技能攻击时,伤害会变成 2/3	吸盘魔偶独有特性,效果很出色
慢性子	スロ□スタ□ト	上场后三回合内,物攻、特攻和速度会减半。	神柱王的独有负面特性,为了限制本身实力
气魄	きもったま	使用格斗系和普通系技能时可以攻击鬼属性的 PM	打鬼实用,拥有该特性的大奶罐也可以放心使用地球投了!

Step 2 性格筛选

和 GBA 版相同，性格一共有 25 种，它们对 PM 的能力、口味爱好等因素都有一定的影响。单单就能力而言的话，能影响到能力的性格一共有 20 种，它们能对 PM 的物攻、物防、速度、特攻、特防这 5 项能力中的其中 2 项做出一些修正，修正的方式是其中一项能力的数值提高 1.1 倍，而另一项能力的数值下降 0.9 倍；另外 5 种性格对能力没有任何影响。所有性格的实际效果请参考下表：



说明文字的第一个红字就是性格，该 PM 的性格为"むじゃき"(天真)。

全性格作用一览

性格名称	加强的能力(x1.1)	削弱的能力(x0.9)
さみしがり(孤僻)	物攻	物防
いじっぱり(固执)	物攻	特攻
やんちゃ(调皮)	物攻	特防
ゆうかん(勇敢)	物攻	速度
ずぶとい(大胆)	物防	物攻
わんぱく(淘气)	物防	特攻
のうてんき(无虑)	物防	特防
のんき(悠闲)	物防	速度
ひかえめ(保守)	特攻	物攻
おっとり(稳重)	特攻	物防
うっかりや(马虎)	特攻	特防
れいせい(冷静)	特攻	速度
おだやか(沉着)	特防	物攻
おとなしい(温顺)	特防	物防
しんちょう(慎重)	特防	特攻
なまいき(狂妄)	特防	速度
おくびょう(胆小)	速度	物攻
せっかち(急躁)	速度	物防
ようき(开朗)	速度	特攻
むじゃき(天真)	速度	特防
がんばりや(实干)	——	——
きまぐれ(浮躁)	——	——
すなお(坦率)	——	——
てれや(害羞)	——	——
まじめ(认真)	——	——

表面看性格修正的影响比较小，但是当 PM 的能力达到比较高的水准时，这个影响的效果就比较显著了。比如叉子蝠在 100 级时，速度一项的个体值和努力值全满，性格如果修正加强速度，那么能力可以达到 394；如果不修正速度或者性格削弱速度，那么能力只有 359 或者 324，这其中的差距可是非常大的。

究竟什么样的性格才算合适的呢？有一条原则是基本通用的：选择性格时，加强自己最需要的一项能力或者 PM 种族值最高的一项能力，削弱无用的能力或者 PM 种族值最低的一项能力。为了帮助大家理解这条原则，我们用几个实例来分析一下：

引水	よびみず	使水系技能的攻击对象强制变成自己	效果类似于避雷针,在双打中能保护己方怕水的 PM
寒冰身躯	アイスボディ	下雪不受到伤害,每回合回复 HP 的 1/16	雪天有利
坚硬岩石	ハ□ドロック	受到克制自己属性的攻击时,受伤变成 2/3	和过滤器作用完全相同
降雪	ゆきふらし	天气变为降雪	能够制造下雪天气,是实施雪天战术的必要基础
采蜜	みつあつめ	战斗后有 30%几率能得到道具蜂蜜	花蜜蜂专有特性,对战斗毫无意义,不过用来收集蜂蜜倒也不错
读心术	おみとおし	能够得知对手携带的道具	侦察道具的作用不如侦察技能来的有效,但可以方便自己偷窃道具
舍身	すてみ	使用反弹伤害效果的技能技能威力加倍	沙瓦郎专有特性,虽然效果出色,但自己因此而损失的 HP 也会大大增加
多属性	マルチタイプ	根据携带各种类石板的不同来变换 PM 阿尔萨乌斯的颜色和属性	阿尔萨乌斯专有特性,不过还需要收集携带各类石板(プレ□ト),既麻烦也限制它携带其他道具,实际意义可能不
			是太大
花札	フラワ□ギフト	晴天时我方 PM 的物攻和特防提升 1.5 倍	樱花苞专有特性,双打中可以很好的协助队友
梦魇	ナイトメア	睡眠状态的对手每回合会损失最大 HP 的 1/8	夜魔专有特性,配合独门催眠技巧黑洞,可谓无坚不摧!

实例二:冰神柱



冰神柱的速度和物攻种族值都很差,但在有些战术要求下还是有一定作用的,假如我们给冰神柱配备的战术用不到它的速度能力(比如采取诅咒强化的方针),那么首先选择的性格就是减速度的。另外,冰神柱的物防、特攻和特防都是非常有用的,我们也很难决定到底哪一项才是自己最需要的能力,可能考虑平均发展才是最合适的,那在这样的情况下,性格就要选择加强特防。因为它特防种族值高达 200,在个体值全满,不加努力值的情况下就能达到 436,这样的话性格修正 1.1 倍,所加强的能力有 43 点之多,相当于 172 点努力值;如果修正种族值仅为 100 的物防或者特攻,那么所加强的能力只有 23 点,这只相当于 92 点努力值。究竟哪种性格方案能节省努力值呢?为什么性格要选择加强 PM 种族值最高的一项能力呢?相信大家通过这个实例就已经完全明白了。

实例三:火烈鸡



火烈鸡的 6 项能力对我们来说似乎都非常有用,我们希望它耐久尽可能高一些,物攻和特攻越厉害越好,速度也要有一定水准,也就是平均发展路线。这样的话,我们的最终目的其实就是希望火烈鸡的 6 项能力总合越高越好。那么怎么选择性格呢?首先来看它物攻种族值高达 120,在个体全满且无努力值的情况下,能力可达 276;物防或特防种族值最低,只有 70,那么在上述情况下,能力只有 176。如果火烈鸡性格选择加物攻减物防(特防),那么加强的能力点数为 27,削弱的点数为 17,总能力增加了 10 点,相当于多出来 40 点努力值;但如果反过来,物攻能力被削弱 27 点,物防(特防)能力加强 17 点,总能力减少了 10 点,等于白白损失掉 40 点努力。到底哪种性格方案更合适?相信不用我再多说了吧!

Step 3 个体值筛选

个体值筛选是较靠后的一步,可能很多玩家对此感到不理解,因为一般来说,选种其实就是为了选择优良的个体值,但实际上却不是这样的。

第一,PM 的个体值跨度非常大(0~31),又是六项不同的能力,想要靠正常手段来使 PM 拥有一个理想的个体值,是非常困难的。

第二,个体值优秀的 PM 来之不易,但实际对战斗所带来的影响却远远小于特性和性格这两项因素,即使个体值不佳的 PM,只要特性和性格没问题,经过自己科学有效的培养,实际也不见得会比个体值优秀的 PM 差多少。

既然如此,是否值得为挑选优秀个体值的 PM 而花去大量时间呢?还是由玩家您来定夺吧。当然为了达到"最强"的境界,筛选个体值还是非常重要的。接下来就谈谈个体值的筛选方法吧!

个体值和其他数值或者能力不同,是一个隐藏的数值,无法从游戏中观察得到,只能通过计算公式来逆推。计算公式如下:

HP 能力 =(种族值 x2+ 个体值 + 努力值 /4)xPM 等级 /100+PM 等级 +10

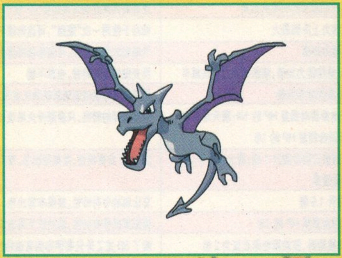
非 HP 能力 = [(种族值 x2+ 个体值 + 努力值 /4)xPM 等级 /100+5]x 性格修正

刚捕捉到或者从蛋里孵化出的 PM 努力值都是 0,所以利用公式还算比较好计算出它们的个体值的,如果已经通过训练得到了努力值而又记不得具体得到了多少努力值,那基本上是没希望算出来个体值了,除非靠吃降低努力值的果实来把努力值清零,但这样也是非常麻烦。此外,PM 等级太低的话,通过公式逆推也是无法得到一个准确数值的,这时候要让 PM 吃神奇糖果升级(因为升级时不会得到努力),让它的能力随着升级而提升,这样再去计算就准确多了。计算完毕后不要忘记读取进度,否则神奇糖果被吃掉后可是吐不出来的……

不过对于不喜欢数学或者不喜欢动手计算的懒人(比如我……)来说,把时间花在计算上实在有点不值得,那么还是多捕捉或者孵化出一些同类 PM,利用神奇糖果来平衡它们的级别,再把性格修正因素排除后进行比较,选出来能力比较出色的 PM,最后不要忘记取进度就行了。不管怎么样,筛选个体值都是一件比较辛苦的事情,所以还是在自己精力和时间允许的情况下,选出来自己大致满意的就可以了。

筛选个体值并不意味着靠运气去追求每项能力都很优秀的样本(至少我从不奢望能从一大堆蛋中跳出来一个个体值全 31 的极品),而是要利用自己敏锐的眼光从一大堆看似平庸的样本中选出来可塑之材,这也要遵循一条原则:选择个体值时,在自己所需要的能力中,PM 种族值较低的能力个体值尽可能高,速度能力的个体值尽可能高;在自己需要的能力中,种族值较高的能力如果个体值较低那也可以酌情接受;自己不需要的能力则完全不用考虑。这条原则我们仍然要通过分析一些实例进行讲解:

实例:化石飞龙

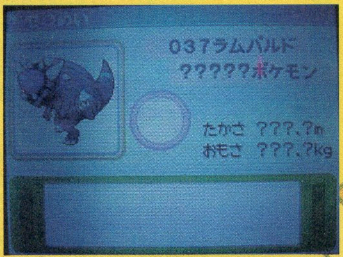


首先我们要搞清楚哪些是我们需要的能力:化石飞龙特点是速度快,物攻不错,而耐久较差,主要战术就是快攻(消耗方针的战术我们这里暂且不考虑),那么物攻和速度自然非常重要;而 HP、物防、特防也关系到它的耐久,虽然它本身耐久差,但是也不能放任不理,不然能随随便便秒杀它的 PM 会更多,这可不是什么好消息;唯一确定没有用的就是特攻了。

搞清楚这些后一切都明了了:速度的个体值一定要尽可能的高,先手优势可以说是化石飞龙的生命线,一定要有牢固的保证,如果比同样擅长快攻的雷精灵、胡地等 PM 慢的话就会相当被动了。种族值本身就很差的物防、特防的个体值尽可能也要高一些,拿物防为例,在没有努力值的情况下,个体值为 0 时物防仅为 135,个体值为 31 时物防为 166,虽然能力差距只有 31 点,但化石飞龙的物防能力却因此上升了 123%,这就意味着化石飞龙受到物理攻击时的伤害是原来的 100/123=81%。而种族值较高的物攻能力就不一样了,它们在上述情况下,个体值为 0 时能力为 215,个体值全满则为 246,这样的话它物攻的提升幅度仅为 114%,和物防的提升幅度是没法相比的。至于特攻能力,反正我们既然用不到,那么个体值不管是 0 还是 31,对我们来说似乎都没有什么实际意义。

无需考虑自己不需要的能力的个体值大家都能理解,而这个实例主要说明了为什么除速度外,种族值较低的能力个体值反而要求高,而种族值高的能力个体值反而要求低。这只是因为其实决定攻击能力的物攻、特攻,以及决定耐久的 HP、特攻、特防在伤害计算公式中参与的是乘除运算,而不是加减运算,那么说明提升效果的因素只是它们增加的幅度(倍率),而不是增加的数值多少。所以种族值较高的能力由于基础数值就比较高,那么在提升数值相同的情况下,它们的提升幅度自然也就小一些。HP 的基础数值虽然也比较高(因为计算公式和其它能力不一样),但是它同时对物理和特殊耐久都有作用,所以数值的"含金量"也就高了一些。接下来,我们用下一个实例来着重说明为什么速度能力的个体值如此重要。

实例:炮头龙



炮头龙的物攻能力非常非常的出色(种族值高达 165),但耐久很一般,抵抗的属性也不好,只有强攻才是它唯一的出路。按照上文的原则,物攻和 HP 能力的个体值基本可以无视,而速度种族值虽然差的惨不忍睹,但个体值反而要越高越好,这是为什么呢?

炮头龙唯一的出路就是强攻,而耐久也不佳的它,要想发挥出强攻的特点,只能去想方设法获得先手优势。靠道具先制之爪或者专爱围巾都有这样或者那样的限制,所以还是要提升一下速度能力了。虽然它速度种族值仅有 58,但如果个体值达到 31,努力加满的话,即使没有性格修正,能力也有 215,这能刚好超过个体值

31、无努力值、速度种族值为 89 的 PM。而速度种族值为 105 的 PM 如果既无努力值也无个体值，那么也只能和这个炮头龙持平。由此我们不难看出，即使是速度先天不足的 PM，如果培养得当，也是有很大先手优势的潜力的。而培养得当的第一步，就是要尽可能挑选速度个体值高的样本！

重视速度，那么那些有先天速度优势的 PM 更不能掉以轻心了。总之笔者个人的意见就是，如果 PM 的速度能力有用，那尽可能想办法让个体值达到 31！

Step 4 觉醒力筛选

觉醒力这个技能在 GBA 时代中相当有用，尤其是在能够自由设定个体值的 RSBOT 和 NetBattle 平台，使用觉醒力的 PM 真是满天飞。本作中觉醒力被设定成了特攻技能，有相当一部分 PM(主要是物攻型的)估计是要放弃这个技能，但仍然不可否认它的作用。大家都知道觉醒力的属性和威力是根据个体值决定的吧，那来给大家介绍一下觉醒力的计算方法吧，不明白的读者朋友可要仔细看哦。

属性计算公式

属性代码 =(a+b+c+d+e+f)x15/63

变量赋值条件

当 HP 个体值为奇数时，a=1，反之 a=0；
当物攻个体值为奇数时，b=2，反之 b=0；
当物防个体值为奇数时，c=4，反之 c=0；
当速度个体值为奇数时，d=8，反之 d=0；
当特攻个体值为奇数时，e=16，反之 e=0；
当特防个体值为奇数时，f=32，反之 f=0；

属性代码

6 鬼	4 岩石	2 毒	0 格斗	14 龙	12 超能	10 草	8 火
7 钢	5 虫	3 地面	1 飞行	15 恶	13 冰	11 电	9 水

威力计算公式

威力 =(A+B+C+D+E+F)x40/63+30

变量赋值条件

当 HP 个体值除以 4，余数为 2 或 3 时，A=1，反之 A=0；
当物攻个体值除以 4，余数为 2 或 3 时，B=2，反之 B=0；
当物防个体值除以 4，余数为 2 或 3 时，C=4，反之 C=0；
当速度个体值除以 4，余数为 2 或 3 时，D=8，反之 D=0；
当特攻个体值除以 4，余数为 2 或 3 时，E=16，反之 E=0；
当特防个体值除以 4，余数为 2 或 3 时，F=32，反之 F=0；
（属性计算公式和威力计算公式中，每步运算时，小数点以后的数字一律舍去）

其实这个计算方法很多老玩家都知道，但这里笔者想谈的是如何去进行觉醒力筛选，而不是告诉大家怎么样通过修改来获得理想的觉醒力。由于觉醒力的条件苛刻，所以很多人认为它只是靠修改或者在 RSBOT 等自由设定个体值的平台上才能使用的专利技能，一般的掌机玩家是与此无缘。这种观点实际上是不正确的，虽然在正常的游戏中，想获得完美的觉醒力是不大可能的，但要找到一个可用的觉醒力却并非像想象中那么困难。正如挑选个体值本身那样，虽然获得全个体 31 的 PM 基本没有可能，但这并不意味着我们就选不出来优秀的样本。

究竟什么样的觉醒力才是可以为我们所用的呢？首先一点就是属性。觉醒力的主要意义就是增加 PM 的打击面，给 PM 赋予它原本不具备的某属性攻击技能，如果属性不理想的话，觉醒力自然毫无意义。来看属性的计算公式，它与 PM 个体值的大小无关，只和个体值的奇偶有关，也就是说个体全为 1 和个体全为 31 的 PM，所具备的觉醒力个体是相同的。这也就是说如果只要觉醒力的属性合适，那么即使 PM 某些个体值比较低，那也是可以考虑的。在珍珠钻石中的一般情况下，常用的觉醒力属性为格斗、地面、岩石、火、水、草、电、冰这几个，实际上它们的个体值要求如下表：

（个体值顺序按照“HP－物攻－物防－速度－特攻－特防”进行排列）	
格斗	偶偶偶偶偶偶、奇偶偶偶偶偶、偶奇偶偶偶偶、偶偶奇偶偶偶、奇奇偶偶偶偶
地面	偶偶偶偶奇偶、奇偶奇奇偶偶、偶奇奇奇偶偶、奇奇奇奇偶偶
岩石	偶偶奇偶奇偶、偶奇偶偶奇偶、奇偶偶偶奇偶、奇奇偶偶奇偶
火	偶奇偶偶偶奇、偶偶奇偶偶奇、奇偶奇偶偶奇、奇奇偶偶偶奇
水	偶偶偶奇偶奇、偶奇奇偶偶奇、奇偶偶奇偶奇、奇奇奇偶偶奇
草	偶偶奇奇偶奇、偶奇偶奇偶奇、偶奇奇奇偶奇、奇偶奇奇偶奇、奇奇偶奇偶奇
电	偶偶偶偶奇奇、偶奇偶偶奇奇、奇偶偶偶奇奇、奇奇奇奇偶奇
冰	偶偶偶奇奇奇、偶奇偶奇奇奇、奇偶偶奇奇奇、奇奇奇偶奇奇

从这个表格上一看就清楚多了，如果 PM 的个体值符合我们所需要的属性要求，那么接下来再去考虑第二个因素，也就是觉醒力的威力。觉醒力的威力最大为 70，不过想要达到这个威力，那么 6 项个体值必须全部满足指定条件——除以 4 后余数为 2 或 3，这样好像有些勉为其难。但经过观察计算后我们可以发现，决定觉醒力威力的因素，主要是速度、特攻、特防这后三项个体值是否合乎要求，只要这三项合乎要求，那么觉醒力的威力就能轻松达到 65，那么即使 HP、物攻、物防三项都不满足要求，对觉醒力的威力实际上也没有太大的影响。一般说来，觉醒力的威力只要超过 60，那么对我们来说就已经是够用了，为了方便大家选择，特此把符合条件的个体值情况罗列如下：

觉醒力威力	需满足“除以 4 后余数为 2 或 3”的个体值项目
60	特攻、特防
61	HP 或物攻、特攻、特防
62	HP、物攻、特攻、特防
63	物防、特攻、特防；HP、物防、特攻、特防
64	物攻、物防、特攻、特防；HP、物攻、物防、特攻、特防
65	速度、特攻、特防；
66	HP 或物攻、速度、特攻、特防
67	HP、物攻、速度、特攻、特防
68	物防、速度、特攻、特防；HP、物防、速度、特攻、特防
69	物攻、物防、速度、特攻、特防
70	HP、物攻、物防、速度、特攻、特防

其实从这个表格看来，觉醒力的限制其实也不是那么苛刻，主要条件还是特攻和特防个体值必须满足要求，只要有这个前提保证，剩下的个体值情况其实也就无所谓了。挑选觉醒力虽然不像大家想象中的那么困难，不过要注意这个前提是计算出 PM 的个体值，而且必须精确，不可能模棱两可。在计算个体值的过程中兴许会花上大量时间，但结果很可能是什么合适的觉醒力也没遇到，既然这样那又是何必呢？所以觉醒力筛选才作为选种的最后一步，甚至比个体值筛选还要靠后，不建议大家把精力和时间过分花在这里，更何况觉醒力也只是战术的一部分而已，就算没有觉醒力也不会对 PM 带来很大的影响。

遗传篇

选种是培养的第一步，其实主要还是理论知识，而实际操作中，我们所要做的就是不停的让 PM 生蛋，从而获得大量的样本去进行选种，这就是遗传篇要讲到的内容。除了最初的红绿黄蓝外，每一作口袋都会有可供生蛋遗传的饲育屋，本作自然也不例外，饲育屋在 209 号道路上方的ズイタウン，把 PM 放在这里寄养就可以生出来蛋了！

但不是所有 PM 放在一起都能生出蛋的，究竟生蛋的条件是什么呢？放入饲育屋的两只 PM 必须是同一生蛋组别（生蛋组别在过去的文章中曾有介绍），而且生蛋组别不能是未发现蛋组，不过百变怪组可以和任何生蛋组别（除了未发现蛋组）的 PM 生蛋。除此之外，PM 要求是一公一母，如果其中一方的百变怪的话，另一方的性别就没有关系了，哪怕是无性别组也可以。虽然生蛋的条件并不复杂，不过出现蛋的几率还是有一定讲究的，下面就为大家介绍一下：

《口袋妖怪》中判定是否出现蛋的原则是每走 256 步会随机生成一个 0~100 的数值，当这个数值小于 PM 之间的姻爱度时就会出现蛋，这时候饲育屋的老伯就会站在门外等候。可见姻爱度越高，获得蛋的几率也就越大，决定姻爱度的具体情况如下表：

PM 的 ID 编号	PM 的种族	姻爱度
不同	相同	70
相同	相同	50
不同	不同	50
相同	不同	20

PM 的 ID 编号是玩家训练师卡片上的 ID 编号，所以如果要使放入饲育屋的 PM 之间 ID 编号不同，情况只能是其中至少一只是和其他不同 ID 编号的玩家交换得来的。PM 种族相要求并非仅要求 PM 是同一种类，只要处在同一进化线上即可，比如超音蝠和大嘴蝠。

本作中从蛋中孵化出的 PM 不再是 5 级，而是 1 级，不过品种的决定方式依然和过去相同：通常情况下和母方品种的最初形态相同，如果其中一只是百变怪的话，孵化出的 PM 则是另一只 PM 的最初形态。但也有一些例外情况：

1、029 号尼多兰为母方时，生出的 PM 根据性别不同而变成 029 号尼多兰或者 032 号尼多朗。由于尼多朗只有雄性形态，除了这个方法外，只能靠和百变怪交配来获得，但这样就无法遗传技能。

2、314 号夜光虫为母方时，生出的 PM 根据性别不同而变成 313 号荧光虫或者 314 号夜光虫。和尼多朗相同，只有雄性形态的荧光虫若想遗传技能，只能依赖夜光虫而不是百变怪。

3、183 号玛莉露或 184 号玛莉露利为母方时（雄性的也可以，但另一方必须是百变怪，下同），若携带道具潮之香炉（うしおのおこう），生出来的 PM 为 298 号露莉莉；否则只能生出来 183 号玛莉露。

4、202 号果然翁为母方时，若携带道具气之香炉(のんきのおこう)，生出来的 PM 为 360 号果然仔；否则只能生出来 202 号果然翁。

5、122 号吸盘魔偶为母方时，若携带道具怪异香炉（あやしいおこう），生出来的 PM 为 439 号魔尼尼；否则只能生出来 122 号吸盘魔偶。

6、185 号胡说树为母方时，若携带道具坚硬香炉(がんせきおこう)，生出来的 PM 为 438 号假盆栽；否则只能生出来 185 号胡说树。

7、143 号卡比兽为母方时，若携带道具满腹香炉(まんぷくおこう)，生出来的 PM 为 446 号刚比兽；否则只能生出来 143 号卡比兽。

8、226 号曼塔飞鱼为母方时，若携带道具水波香炉(さざなみのおこう)，生出来的 PM 为 458 号曼塔飞鱼；否则只能生出来 226 号曼泰飞鱼。

9、315 号双色玫瑰或 407 号假面玫瑰为母方时，若携带道具鲜花香炉(おはなのおこう)，生出来的 PM 为 406 号玫瑰种子；否则只能生出来 315 号双色玫瑰

10、113 号吉利蛋或 424 号快乐蛋为母方时，若携带道具幸运香炉(こううんのおこう)，生出来的 PM 为 440 号幸运宝；否则只能生出来 113 号吉利蛋。

11、358 号奇风铃为母方时，若携带道具清静香炉(きよめのおこう)，生出来的 PM 为 433 号悠闲铃；否则只能生出来 358 号奇风铃。



生出来的蛋不能够立刻孵化，需要在队伍中携带它走过特定的步数（也就是 PM 资料中的孵化步数)才能够孵化。孵化蛋是一项非常艰辛而又浪费时间的工作，建议大家在队伍中只留一个 PM，剩下 5 个位置全带上蛋来提高孵化效率；然后骑上自行车在 206 号道路的自行车道来回穿梭，可以在较短的时间内消耗掉大量的步数；不过最重要的一点还是要在队伍中携带"熔岩盔甲"或者"火焰身体"特性的 PM，当它们在队伍中时，蛋所需的孵化步数会减半！

不过生蛋最主要的意义并非仅仅为了繁殖 PM，而是遗传。PM 能遗传给下一代的有三个方面，分别是技能、个体值和性格。下面我们就分别来详细介绍一下：

首先是技能遗传。从蛋中孵化出的 PM 会继承父方 PM 的特定所学技能，如果一方为百变怪，则会继承另一方 PM，不管另一方的 PM 性别如何。父方所有的技能并不是都能够遗传给下一代的，要求如下：

1、该技能是 PM 的遗传技能(包含在 PM 技能资料的"遗传技能"中)

2、该技能是 PM 的技能机器(包含在 PM 技能资料的"技能机器"中)

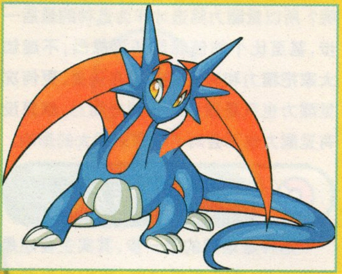
3、PM 的升级学习技能（包含在 PM 技能资料的"升级技能"中)，且要求这个技能也是母方 PM 的升级技能。

4、父方 PM 在交配时必须持有以上欲遗传的技能，母方 PM 则无要求。

另外需要说明的是，如果遗传的技能和 PM 天生的技能加在一起超过 4 个技能格的限制时，排位靠前的天生技能则会被删掉。不过这也没有什么关系，因为被删掉的技能通过回忆还是可以重新获得的。

技能遗传是 PM 培养的重要过程，毕竟 PM 靠升级学习和技能机器学习的技能有限，一些特定的技能只能靠技能遗传这种方式来获得。我们用几个具体例子来说明下：

实例一：让 373 号血翼飞龙学习"龙舞"



"龙舞"是强劲的强化技能，对血翼飞龙来说相当重要，但靠升级和技能机器是学习不到的。解决这个问题非常简单，首先查看血翼飞龙的生蛋组别，是"龙组"，再经过查询，发现同为"龙组"的 PM 中有不少可以靠升级来学习龙舞，比如暴鲤龙。这样的话，选出一只持有龙舞的雄性暴鲤龙，和雌性血翼飞龙(未进化形态的龙宝宝、龙贝贝也可以)交配，从蛋中孵化出的龙宝宝就带有龙舞了！

实例二：让 036 号皮克西学习"腹鼓"

腹鼓皮克西也算是一个很经典的战术了，但究竟是怎么实现的呢？皮克西的生蛋组别是"妖精组"，但经过查询，能升级学习"腹鼓"的 PM 只有蚊香蝌蚪、蚊香蛙、卡比兽、蛇纹熊、雪妖貂、力士熊、相扑熊这几只，它们没有一个是"妖精组"的，该怎么办呢？这时候我们就要用到间接遗传手段了。首先看看还有哪些 PM 能够遗传"腹鼓"，并和皮克西有关联，结果发现 183 号玛莉露也可以遗传"腹鼓"，而它的组别是"妖精组"和"水生 1 组"。蚊香蝌蚪或蚊香蛙恰好就是水生 1 组的 PM，利用实例一的方式，让玛莉露先遗传到腹鼓(注意母方不能携带潮之香炉，否则生出来的将是不能遗传腹鼓的露莉莉)，接下来在这些遗传到腹鼓的小玛莉露中，选出来一个雄性的和雌性的皮克西生蛋，最终生出来的皮就会腹鼓了！这种间接遗传手段，主要是依靠一些具有双生蛋组别的 PM 来实现的，玛莉露就是其中的代表。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

介绍完技能遗传后，接下来讲一下个体值遗传。HP、物攻、物防、速度、特攻、特防这 6 项个体值都是可以遗传给下一代 PM 的。遗传方式是先继承父方 PM 其中一项个体值，再继承母方 PM 的其中一项个体值，最后再随机从父方或者母方 PM 中抽出一项个体值(不会选中已经继承过的个体值)来继承，也就是说能遗传到父方或者母方的 2 项个体值，再遗传另一方的 1 项个体值。和个体值遗传一样，性格也是能够遗传的。当母方 PM 或者百变怪携带道具不变之石(かわらずのいし)时，生出来的 PM 会有 50%的几率继承它的性格。

个体值和性格遗传证明了"虎父无犬子"的道理(从实际游戏中看，也是有可能生出来"犬子"的……)，这为玩家的选种带来了很大便利。虽然我们不能完全控制生出来的 PM 的性格和个体值，但由于可以遗传，所以得到合适的样本的可能性也就大多了。尤其是个体值遗传这一项，只要有耐心不停的去繁衍，从中选出优良的品种去再度生蛋，那么后代 PM 的个体值最终会越来越出色，得到个体值全 31 的 PM 也并不是梦！不过口袋的游戏乐趣并非仅仅是改造 PM 的"基因"，也请大家不要在这上面花费太多时间，免得错过了其他方面的游戏乐趣哦！

培育篇

选种和遗传都只是培养 PM 的前奏和铺垫，真正要动手的部分还是去进行后天培养。为了和培养的整个过程区分开来，我们把这个后天培养的过程称作"培育"，而培育篇正是对这方面进行讲述。

PM 的培育分为三个方面，分别是培育努力值，配备技能和提升等级。其中前两者比较重要，是区分口袋玩家水平的重要标准之一。而提升等级在本作中的概念被进一步弱化了，因为在 WiFi 对战中可以自动调整 PM 的等级，不需要再去大量花费时间来练级。传统的 RPG 练级狂们在口袋中可以稍稍松一口气了，只需要把注意力和精力放在前两方面就可以了。

先来讲一下培育努力值的相关内容。努力值的作用和获得努力值的方法在过去的文章中已经有所讲述，相信读者朋友们都明白了，这次我们就跳过那些内容，直接谈下培育努力值的相关知识。PM 的努力值上限虽然仅有 510，不过要加满的话还是要耗费不少时间的，好在有几个办法可以提高这个过程的效率：

1、挑选努力获得较多、或者出现率较高的 PM 去作为目标，减少无谓的遇敌；并尽可能在同一地点完成多项努力值的培育任务。这是最基本而且最直接的办法，需要玩家熟悉 PM 的分布地点。根据个人不同的需要，适合自己培育努力值的地点也有所不同。比如说想专门培育特攻努力的人可以考虑去失落之塔(ロストタワ□)或者是ハクタイのもり中的鬼屋，因为里面出现的 PM 基本都是加特攻的 092 号鬼斯；想快速培育速度努力的人就可以专门找洞窟中的大嘴蝠，因为每打败一只就可以得到 2 点的基本速度努力值；想同时修炼物攻和特攻的话，可以考虑去ズイのいせき去打大量出现的安侬，每一只安侬都可以提供各 1 点的物攻和特攻的基本努力。

2、让 PM 服用药品再进行战斗。药品的作用大家想必都知道，6 种分别提升 6 项能力的药品提升的其实是努力值，每个药品提升 10 点，效率非常高。不过它们的价格都不菲，还是等玩家有能力刷钱后再去大批量购入吧！要注意的是，如果 PM 某项努力值达到或者超过了 100，就不能够再吃对应这项努力的药品了，这也是为什么有时候 PM 不能吃药的原因。为了减少无谓的战斗，让 PM 先吃药把努力加到 100，再去通过战斗来获得剩余的部分吧！

3、携带特定道具来增加获得的努力值。道具竞争背心(きょうせいギプス)以及 6 色项圈都可以让一次战斗后获得的努力增加，具体作用如下：

中文名	日文名	效果
竞争背心	きょうせいギプス	PM 携带时速度下降，战斗时获得的努力值加倍。
红色项圈	パワ□リスト	PM 携带时速度下降，战斗时额外获得 4 点物攻努力
棕色项圈	パワ□ベルト	PM 携带时速度下降，战斗时额外获得 4 点物防努力
紫色项圈	パワ□レンズ	PM 携带时速度下降，战斗时额外获得 4 点特攻努力
黄色项圈	パワ□バンド	PM 携带时速度下降，战斗时额外获得 4 点特防努力
蓝色项圈	パワ□アンクル	PM 携带时速度下降，战斗时额外获得 4 点速度努力
绿色项圈	パワ□ウエイト	PM 携带时速度下降，战斗时额外获得 4 点 HP 努力

4、使 PM 感染病毒。PM 病毒也是自金银起就出现的传统设定，每次 PM 战斗后，会有很低的几率让 PM 感染病毒，而且感染病毒的 PM 还会有几率传染给同队伍中的 PM，使它们也感染病毒。感染病毒的 PM 在战斗时获得的努力值会加倍，并没

有什么副作用，所以病毒对每一位玩家来说都是求之不得的好东西，但人品不够的话只有艳羡的份了。感染病毒的PM经过一段时间后会变成病毒免疫状态，这时候依然有努力加倍的效果，但是无法再将病毒传染出去了！

加努力值其实并不复杂，只需要让PM有选择的进行战斗就行了，惟一需要注意的就是及时笔录所打败的PM数量，以便正确计算出当前的努力值。这主要是因为努力值上限只有510点，得经过合理的分配，所以必须对PM所获得的努力值有一个清晰的概念。分配努力值其实和不少RPG游戏或者网络游戏的"配点"性质差不多，有针对性的培育努力值，也就是经过合理的分配，所培养出来的PM自然也会有较为出色的实力。

如何分配努力值呢？这是一个非常复杂而又见仁见智的问题，很难去给出一个精确的分配方案，不过大体上有几个原则还是必须要注意的：

1、不要在PM没用的能力上分配努力值。这一点比较好理解，一般来说，一个PM"没用的能力"往往不是一成不变的，而是和它的战术息息相关。其实这和筛选个体值时的情况也差不多，比如说注重消耗的卡比兽，往往用不上速度和特攻能力；而对纯灭亡歌战术的梦魔来说，即使它的特攻非常优秀，这时候也是没有任何意义的。

2、若PM需要提高物攻、物防、特攻和特防中的多项能力，则应侧重在种族值较低的能力上分配努力值。这一点和筛选个体值的情况也比较类似，在种族值较低的能力上分配努力值则会有更高的效率，但速度和HP的意义比较特殊，不遵循这个原则。

3、对于速度努力值的分配，根据战术需要的不同，有完全放弃、适度分配和最大分配三种方案。完全放弃的方案一般一些速度较慢，且不注重速度的PM，如205号核果兽；或者是一些速度能力本身不俗且能够轻易强化速度的PM，如即使完全放弃速度的230号海马龙，在下雨天气下发动特性，速度也能几乎超越所有正常情况下的PM。适度分配的方案主要是有特定需要，比如一些依靠发动速度果来提升速度的PM，速度只需要达到279即可，这样足以超过顽皮弹。最大分配的方案适用于那些注重速度、视先手优势为一切的PM，如前文中所提到的化石飞龙、炮头龙等等，速度努力值进行最大化分配的话，就可以把它们的速度潜力完全发挥出来。

4、需要提高HP能力来强化PM的耐久时，一般原则是若HP种族值较低，则重点强化；若HP种族值较高，则优先分配努力值给防御，再去分配HP；若PM持有寄生种子等吸血技能时，应完全放弃分配HP努力值，来提高吸血技能的效率；若PM需要靠替身等技能让HP剩下1点，从而完成特定战术需要时，则要使HP能力为4的倍数多1；若PM使用了技能替身，且HP种族值超过或者等于100，那么应保证它的HP能力至少为404。前三点都比较好理解，最后两点稍微解释一下：当PM的HP为"4n+1"这个特定值时，那么可以连续使用4次替身，最后还余下1点HP，否则的话第4次替身将会使用失败；当PM的HP超过或者等于404，那么它替身的HP就大于等于101，这样的话承受一次固定伤害为100的地球投或者夜影，替身仍旧不会消失，在战斗时意义比较大。

需要说明的是，以上努力分配方案以100级的战斗为例，如果是其它级别的对战，请相应进行调整，比如HP种族值大于等于100的PM，在50级时只需要让HP能力大于等于204，就可以让替身承受住一次地球投或者夜影了。另外如果分配努力值时不小心加错也没有关系，可以靠食用No.21~No.26果实来让清除部分努力值：

果实编号	果实名称	效果
No.21	ザロクのみ	HP努力减少10点
No.22	ネコブのみ	物攻努力减少10点
No.23	タポルのみ	物防努力减少10点
No.24	ロメのみ	特攻努力减少10点
No.25	ウブのみ	特防努力减少10点
No.26	マトマのみ	速度努力减少10点

介绍完培育努力值的方法后，接下来谈一下配备技能。技能配备的好坏对于PM来说极其重要，PM的战术风格也几乎完全是由所配备的技能来决定的。配备技能的手段就是从PM中所学的技能中选择出4个（极个别情况下会考虑配备4个以下的技能），所学的技能包括升级技能、遗传技能、技能机器和传送技能4大类。

升级技能就是PM靠升级来学习的技能，但要注意有些PM随着进化形态的不同，升级技能会发生变化，如果需要进化前形态PM的升级技能的话，请务必让它学会该技能后再让它进化，否则可就追悔莫及了。比如429号梦魔的灭亡歌只能靠进化前形态梦妖升级学到，一旦进化后就不可能再学到灭亡歌了。有些进化后形态PM的升级技能也是我们所需要的，但因为PM级别太高而错过学习的话也没有关系，只要靠使用心之鳞片进行回忆即可。回忆技能的地点在ノモセシティ右侧民居中，有个胖子会帮助PM回忆技能，每次需要一个心之鳞片。

技能机器也是PM学习技能的重要途径，好在本作中很多实用的技能机器都可以买到，再也不用发愁技能机器不够用了。但美中不足的是并非所有技能机器都可以买，仍然有一些优秀的技能机器是独一无二的，让人难以取舍，如气合拳。要解决这个问题的话，只能根据技能机器可以遗传的原则，想办法靠遗传让PM来学到这些技能，还是不行的话，下载个存档修改器，改吧！-_-b

传送技能就是一些在GBA版就已出现的PM在GBA版才能学到的技能，主要是一些独有的定点教学技能，如爆炸拳、滚动等等。它们只能靠联动传送来获得，这样的话就无法和遗传技能共存，如水箭龟无法同时拥有液体环（遗传技能）和冻结风（传送技能）。不过一些GBA版原有的遗传技能，还是可以和传送技能共存的，只需要让PM先在GBA版一传到相应的技能，再去学习那些传送技能，最后传送到NDS版就可以了。

了解了配备技能的一些基本知识后，就可以具体的制定技能配备方案了，这可是个大学问，要给PM选择出4个合理的技能，所衍生出的变化也是相当丰富的，这里靠三言两语难以叙述清楚。但和分配努力值一样，有几个基本原则是要注意的：

1、不要重复配备效果重复或者相似的技能。因为PM的技能栏有限，这样做的后果是能完全发挥出PM的实力，效果重复或者相似的技能在战斗中只能发挥出其中一个，而另一个技能几乎被完全闲置。如PM已经拥有火系特殊攻击技能"火焰放射"，那么就不要再用"大字火"；而同时使用回复技能"自我再生"和"睡觉"，效率也是非常低的。

2、不要配备效果相互冲突的技能。有一些技能的效果是相互冲突的，如果同时存在在同一个PM身上也会影响它的发挥。如选择了施加麻痹状态的电磁波后，一般就不要再去用施加烧伤状态的鬼火，因为它们的效果并不能重复叠加在同一个对象上，是相互冲突的。

3、配备的技能要发挥出PM的特点。这是配备技能的出发点之一，如果配备的技能不能发挥出PM的特点，那么这个技能配备方案多半是失败的。如蘑菇袋鼠和快乐蛋都可以使用"替身＋气合拳"这个技能组合，但物攻能力优秀的蘑菇袋鼠使用这个组合威力巨大，而物攻能力低下的快乐蛋来用就是效果寥寥，这就是是否发挥出PM本身特点的鲜明例子。除了能力本身外，PM的属性、特性也是很重要的特点。特性为"无防御"的怪力使用爆炸拳就是很好的例子，爆炸拳既能得到格斗系的威力修正，本身的命中缺点也被怪力的特性所弥补。

4、配备的技能要适应队伍需要和发挥出个人的风格。口袋妖怪并非单打独斗，参与作战的是整个队伍而不是单个PM，所以在配备技能方面务必要从队伍需要出发。如"求雨"这个技能让不擅长特攻的快乐蛋来用本身并没有太大的价值，但如果队伍中的PM大多都采取了求雨战术的话，这时快乐蛋就可以助它们一臂之力了。再比如说崇尚攻击的330号蜻蜓龙，用"剧毒"的话看似和自身特点矛盾，但如果在注重消耗的沙尘暴队伍中，蜻蜓龙的剧毒还是可以很好的为整个队伍服务的。而发挥个人风格的原则，其实也是鼓励大家去进行研究，在不断的摸索和尝试中能更好的感受到游戏的乐趣。

最后是要做的就是提升等级了。练级其实没有什么技巧可言，只要在完成了前两个方面后，在经验值多的地方力所能及去战斗就可以了。只要加满了努力值，那么无论是战斗还是使用奇异糖果升级，效果其实都是一样的，这也就是说对于不想浪费时间而又乐意修改的朋友来说，只要解决了努力值问题，那么剩下只需要改出来大量奇异糖果，把PM吃到100级就可以了。

如果没有足够的奇异糖果可用，而又迫切需要提升PM等级的话，只能去老老实实战斗了。四大天王和冠军是一个不错的练级对象，而通关后的新岛屿也有大量高等级的野生PM，也是个不错的练级场所。注意通信交换得来的PM由于ID编号和玩家训练师卡片的ID编号不同，在战斗后可以获得1.5倍的经验；PM携带道具幸运怪兽蛋（しあわせタマゴ）在战斗中也可以获得1.5倍经验，这个道具可以从野生的吉利蛋或者快乐蛋身上得到，只是几率只有5%而已。

PM培养手册到此完毕，希望大家都能培养出称心如意的优秀PM，在WiFi或者通信对战中一展风采！如果大家有什么问题或者心得，欢迎来信交流！



FINAL FINTASY XII

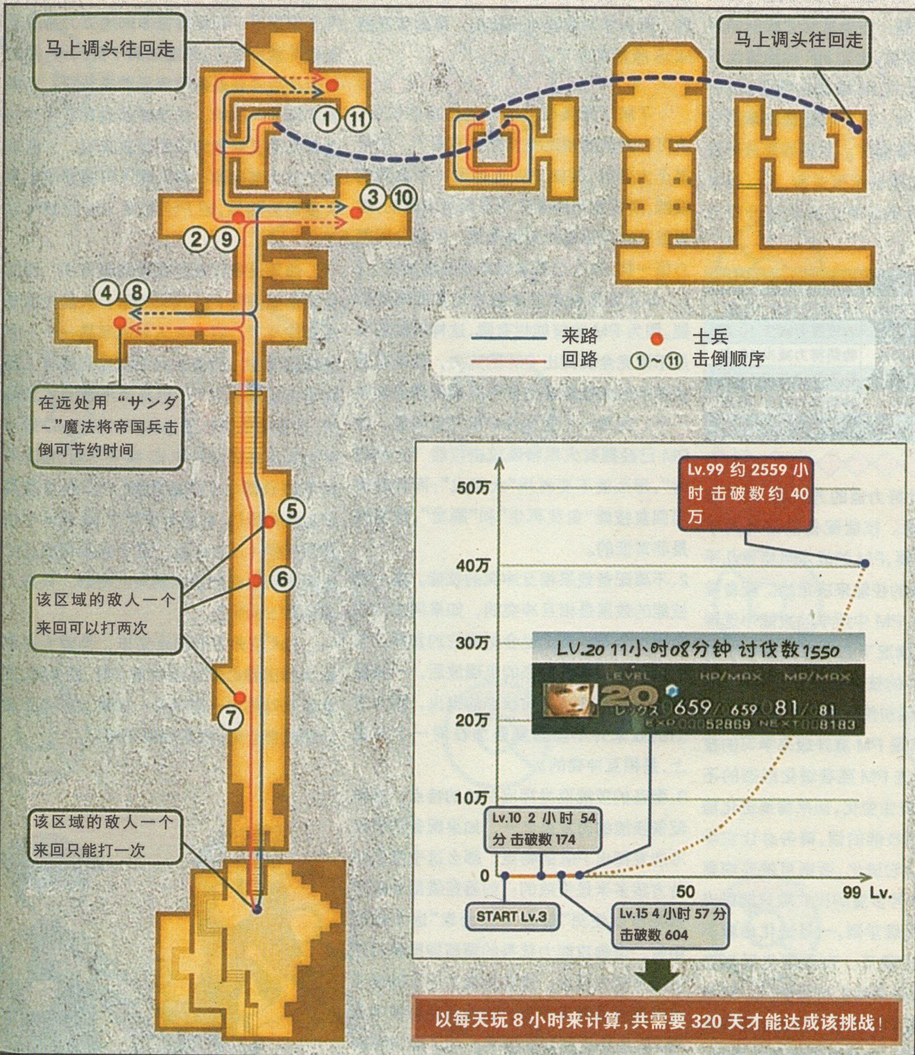
之极限数据研究~

一、レックスLV99 挑战？独自击破 40 万帝国兵！ FINAL FINTASY XII

相信各位玩了 FF12 读者们都还记得游戏开始时控制レックス在ナルビナ城塞行动的那段情节吧，我们在这里要挑战的就是依靠攻击城塞内的士兵将レックス升到 99 级。

由于城塞中的帝国兵等级不会上升，所以经过计算，レックス升到 99 级需要击破将近 40 万帝国兵……

游戏开始后 11 个小时左右即可达到 20 级，以此时的击破数和所用时间为基础进行计算，击破 40 万帝国兵升到 99 级大约需要 2559 小时，对玩家的耐性可以说是极大的考验，下面将列出完成该挑战的城塞地图与行动路线~嗯，各位努力吧~



二、不习得执照盘能力通关挑战！ FINAL FINTASY XII

FF12 中各角色的成长大部分都是依靠走执照盘，如武器、防具和装饰品的装备，魔法和技能的使用，角色能力的强化以及必杀技和召唤兽的使用等等……执照盘的重要性是一目了然的，然而我们在这里要挑战的是不走执照盘达成游戏通关！

★不习得执照盘之旅的限制条件

限制 1：不能消费 LP 习得执照盘上的任何能力，剧情发展所必须习得的除外

限制 2：各角色加入时已经习得的能力可以使用

限制 3：与执照盘无关的道具、装备可以随意使用

★全角色初期执照盘习得能力一览

ヴァン

特点：在该挑战者完全无用的主角

军刀装备、轻装备 1、盗む、アクセサリ1

注：“アクセサリ1”为剧情中强制习得

バルフレア

特点：无视敌防御力的铳攻击主力

铳装备 1·2、盾装备 1、轻装备 1·2、重装备 1、盗む、应急处置

フラン

特点：用弓进行远程攻击的辅助角色

弓装备 1·2、盾装备 1、轻装备 1·2、重装备 1、白魔法 1、黑魔法 1、盗む

バッシュ

特点：攻击力在 6 人当中是最高的

军刀装备、剑装备 1、ブレイカ－装备 1、盾装备 1·2、轻装备 1、重装备 1·2、アクセサリ3、ライブラ

ア－シエ

特点：6 人当中能力最为全面的

剑装备 1·2、盾装备 1·2、轻装备 1、魔装备 1、重装备 1·2、アクセサリ1·2、白魔法 1·2

パンネロ

特点：除了可以使用回复魔法外，没有其他优点了

装备 1、轻装备 1、白魔法 1

挑战要点 1　确定参与挑战的 4 名主力角色

主力角色 1：バッシュ

可使用的最强武器：フレイル（攻击力 53）

说明：フレイル为该挑战中可以使用的最强武器，所以巴修大叔自然就成为主力。

主力角色 2：バルフレア

可使用的最强武器：シリウス（攻击力 18）

说明：该挑战中唯一可以使用防御无视武器的角色，而且可以通过替换子弹来增加攻击力和改变攻击属性，可一直稳定的发挥攻击力。

主力角色 3：フラン

可使用的最强武器：ロングボウ（攻击力 39）

说明：弓的威力虽然比不上铳，但是同样可以通过更换箭矢来增加攻击力和改变攻击属性，而且フラン还能使用魔法，作为后方支援型角色足矣。

主力角色 4:アーシエ
可使用的最强武器:古代の剑(攻击力 35)
说明:由于可以装备重装备和盾,可以成为很好的前卫型角色。古代の剑虽然攻击力不及上述 3 人的武器,但却额外附加了“石化中”效果,相当的好用。

挑战要点 2 装备魔石来对抗敌人强大的魔法攻击!

游戏中有 3 颗与剧情相关的魔石，这 3 颗魔法不需要习得执照盘能力即可装备，但是装备这 3 个魔石都会有不能使用魔法的负面效果，所以在正常游戏中一般是不会装备这 3 颗魔石的。但是,在这次的不习得执照盘能力的挑战中基本上就没有几个魔法可以使用，所以我们就可以尽可能的将这 3 颗魔石利用起来，用它们来对抗游戏过程中敌人的强力魔法。以下是这 3 颗魔石的详细资料。

女神の魔石(在ラバナスタ王宫获得,到达战舰リヴァイアサン后消失)
正面效果:魔法防御力上升 13
负面效果:剩余 MP 为 0

人造破魔石(在战舰リヴァイアサン获得,到达ヘネ魔石矿后消失)
正面效果:全属性攻击伤害减半
负面效果:永久沉默效果

晓の断片(在レイスウォール王墓获得,到达大灯台上层后消失)
正面效果:魔法防御力上升 20
负面效果:剩余 MP 为 0

挑战要点 3 依靠强力的 NPC 角色进行战斗

游戏中盘之后加入的 NPC 角色的装备和能力对于己方不能习得执照盘的角色来说，能力可以说是相当的强,所以在有 NPC 角色加入的时候完全可以让他们成为队伍的主要战力。

另外，特别需要一提的是帝国王子ラ－サ－由于拥有可无限数量的回复药(ハイポ－ション),所以他在队伍中的时候,基本上是很难遭遇全灭的,可以放心的依赖这位小王子哦。

挑战要点 4 合理使用各种道具

由于绝大部分的魔法和技能不能使用，所以道具的使用变得尤为重要。其中ポ－ション类道具和フェニックスの尾,必须常常保持有足够的数量以备使用。另外,各种魔片和バッカスの酒也是在和强力敌人战斗时的必备之品。以下为大家列出几个中后期战斗中的必备道具。

バランスの魔片
效果:同时对复数敌人造成防御力无视的伤害,在对付带着大量杂兵出现的 BOSS 时有很好的效果。

リフレガの魔片
效果:对魔法攻击型 BOSS 时相当有用的道具,不过在使用时务必注意其效果持续时间,以免出现意外。

バッカスの酒
效果:可以让己方专门负责进攻的角色(如バッシュ和バルフレア)随时处于狂战士状态中,以提高其攻击力。

挑战要点 5 霸王の剑和契约の剑可以作为高性能的盾来使用

与要点 2 中所提到的 3 颗魔石一样，霸王の剑和契约の剑也是不需要习得执照盘能力即可装备的武器，而且这两把双手剑的回避都高达 30,而在本次挑战中己方角色可装备的最好的盾也仅有 14 的回避而已。在与部分物理攻击为主的 BOSS 战中,让前卫角色装备这两把剑与 BOSS 近战,然后辅助角色在负责后方回复即可,这种战法在挑战过程中可是会用到很多次的哦。

挑战要点 6 最强的攻击道具——サビのカタマリ

游戏过程中在各处调查随机出现的道具时，获得最多的就是名为“サビのカタマリ”的攻击道具,该道具的效果为对敌人造成防御无视的伤害，在不习得执照盘能力的挑战中可以说是相当有用的攻击方式,而且,使用“サビのカタマリ”造成的伤害还可以累积起来加到使用“ダ－クマタ－”时造成的伤害,可以说是该挑战中一击必杀的秘密武器了。以下为使用“サビのカタマリ”和“ダ－クマタ－”的伤害计算方式。

サビのカタマリ(单体攻击)
伤害＝使用者最大 HP÷1～10(如使用者最大 HP 为 1000 的情况下，那么使用サビのカタマリ会对敌人造成 1000、500、333、250、200、166、142、111、100 这几个数字中的任意一个伤害)
↓
使用サビのカタマリ造成的所有伤害累积
↓
ダ－クマタ－(范围攻击)
伤害＝之前使用サビのカタマリ造成的所有伤害÷3(最大伤害为 60000，使用一次ダ－クマタ－后サビのカタマリ造成的伤害累积归 0)

挑战要点 7 挑战过程中唯一需要额外习得的执照盘能力

游戏进行到从幻妖の森前往古代都市ギルヴェガン时，由于要打开魔人之门必须让己方角色习得召唤兽ベリアス,由于本次挑战的限制中规定“不能消费 LP 习得执照盘上的任何能力，剧情发展所必须习得的除外”,所以这里必须让一个执照盘中初期能力刚好与召唤兽ベリアス相邻的角色来习得ベリアス，而唯一适合这一点的就只有バッシュ1 人,所以让バッシュ习得ベリアス即可通过魔人之门。

挑战要点 8 最终战之前的道具准备

本次挑战的最后难关——空中要塞バハム－ト中的连续 BOSS 战。由于在空中要塞中途没有任何补给,所以在前往空中要塞前，务必准备大量的回复道具和攻击用魔片,以迎接最后的挑战,以下是建议准备的道具及其主要的获得场所。

道具名称	主要获得场所	建议拥有个数
サビのカタマリ	世界各地	99 个
エクスポ－ション	商店购买	99 个
エリクサ－	幻妖の森	50 个
ラストエリクサ－	セロビ台地	25 个
ホ－リ－の魔片	サリカ树林	50 个
コラプスの魔片	セロビ台地	50 个

整个挑战的要点到此为止，有兴趣的玩家不妨来试试完成这个挑战,这可是有很好的锻炼毅力的效果哦～

三、全武器数据之最 FINAL FINTASY XII

1、攻击力最高的武器

顺位	武器	攻击力
1	最强の矛	150
2	トウルヌソル	140
3	トロの剑	130
4	エクスカリバ－	128
5	蝎のしっぽ	119

2、攻击速度最快的武器种类

顺位	武器种类	CT 值
1	ヒ首(ダガ－)	21～25
2	忍刀	24
3	枪	26
4	ボウガン	28
5	斧＆刀	29

3、连击率最高的武器

顺位	武器	连击率	装备源氏小手后的连击率
1	トロの剑	56%	144%
2	マサムネ	28%	72%
3	契约の剑＆霸王の剑	17.5%	45%
4	柳生の漆黑	15.4%	39.6%
5	おろち	14%	36%

四、全怪兽数据之最 FINAL FINTASY XII

1、HP 最多的怪兽(包括全部怪兽)
第一位:ヤズマット
HP:50112254
第二位:オメガmk.XII
HP:10370699
第三位:魔神龙
HP:8930711

2、HP 最多的怪兽(不包括 BOSS 和讨伐怪兽)
第一位:赤チョコボ
HP:239686
第二位:アッシュドラゴン
HP:89103
第三位:シ－ルドドラゴン
HP:61039

3、EXP 最多的怪兽
第一位:ライトオブライト
EXP:27404
并列一位:ソウルオブカオス
EXP:27404
第三位:アッシュドラゴン
EXP:20350

4、攻击种类最多的怪兽
第一位:不灭なるもの
18 种
第二位:暗神
17 种
第三位:イクシオン
16 种
并列三位:ゾディア－ク
16 种

5、生息数最多的怪兽
第一位:デッドリホ－ン
生息数量:537 体
第二位:ネクロフォビア
生息数量:484 体
第三位:ライフフォビトン
生息数量:447 体

五、最凶恶之连击行动方针 FINAL FINTASY XII

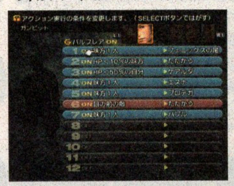
从上面的全武器数据之最大家已经知道トロの剑和マサムネ是 FF12 中拥有最高连击率的两把武器,配合源氏の小手使用的话更是效果极佳，但是这样高的连击率要配合什么样的行动方针才能达到最佳的连击效果呢,下面就为大家介绍一个双人连击作战的行动方针，大家务必去试一下,这可是超强的哦～

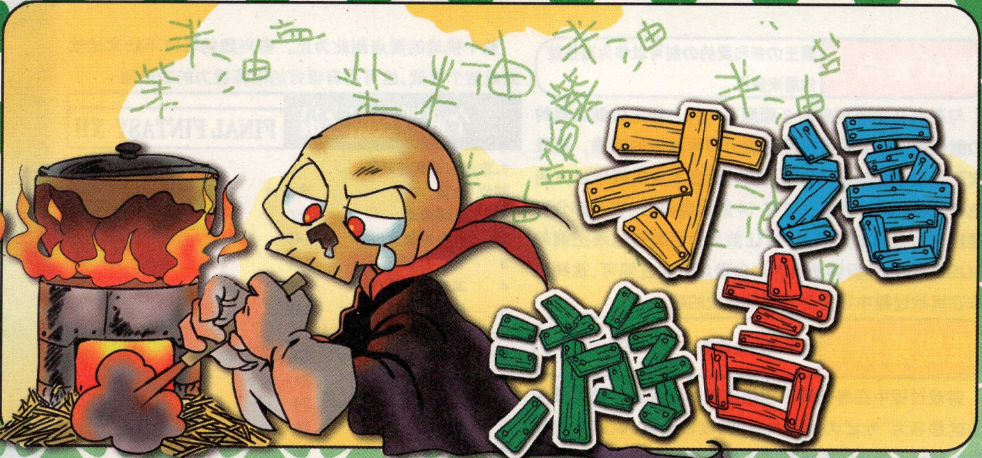
准备 1:两个角色等级都达到 99 级,这样才能将武器威力发挥到最大。

准备 2:负责攻击角色的装备——トロの剑或マサムネ、黑の假面、マクシミリアン、源氏の小手。

准备 3:负责辅助角色的装备——甲贺忍刀、黑の假面、源氏の铠、カメオのベルト。

以上准备完毕后再按照下图的行动方针进行设定即可,接下来就可以去找敌人来试刀了～～



“我考考你们啊，”fei 拆开一封信，愣了一下，“这三个‘马’字在一起读什么？”

“读……”众编也愣了一下，接着马上反应过来，“考你个头，你丫是自己都不知道怎么念吧？”

“‘骉’啊，原来是读‘飚’的音么？”有人在网上查了出来。

“对了，那三个‘牛’呢？”

“‘犇’嘛，‘奔’的音。”

“‘奔’和‘飚’，牛果然是没有马跑得快。”梵天做出了结论，突然又想起什么似的，“哎那你们说，三个梵天的‘梵’读什么？”

“……读‘贱’，贱格的贱！”这次所有人一起回答，毫不犹豫。

不，各位读者大爷，这不是什么人身攻击，只是几乎每天都要发生在编辑部的桥段而已，大家就当成看群口相声好了——什么叫“贱”，贱就是明明知道在这个办公室的“大众”概念里属于比较另类乃至不招人喜欢的东西，某人就非要表现出这方面的兴趣，最关键在于，要是这人真的对这些东西有兴趣也就罢了，偏偏他本身还没什么兴趣（大概吧……），这种明明自己没有兴趣却非要去触碰禁区的精神，就只能称为‘贱格’了！

而贱格的最明显行为，就是掺和。掺和一切可能和不可能的行为，掺和到其他人都叹为观止的地步，以无愧于其“全方位伪饭”和“所有游戏都是神作”的称号！

场景一

这里是编辑部每月例行的页面争夺战现场。“《宿命传说》这个游戏的前作谁玩过，好玩不？”DRAGON 拿着下月的游戏发售表，突然想起什么似的加一句，“梵天不算，他什么都说好玩！”

梵天很配合的回了一句：“真的，这游戏真的好玩！神作！”

“……你玩过？”

“没有！”

“我靠，那你喊个什么好！”

“我一看见这个游戏的名字就觉得眼前一亮，它好像在告诉我……”

“行了行了，打住吧！”

“放心，这个游戏肯定是神作！”

“你还来劲了……来人，给我拉下去，这期杂志给他做 140 页，看他还喊不喊神作！”

“队长，不要杀我……”

“……来人，拖下去打够一个工作日！”

“队长，我们的一个工作日那可是至少 12 小时耶！”

场景二

某日，fei 和 aice 在照例以“无中场无战术混战”的对战 WE 时，fei 扭头看看旁边梵天的电脑屏幕，当时就惊了：“梵天，你在看什么片子?!”

“嘿嘿，没看过吧?刚得了奥斯卡的片子！”梵天还挺得意，“孤陋寡闻啦你！”

“你看的什么片子还得了奥斯卡？”这话没把 fei 蒙住，倒是把 DRAGON 引过来了，“让我看看！”

然后就是 DRAGON 的一声尖叫（到编辑部这么久第一次听到这种频率的），差点把对面的土星男和星辰吓得坐在地上。

“啊!!!!!”DRAGON 还在叫，“梵天!!!!! 你看的这是什么鬼东西!!!!!”

“大惊小怪什么啊，这是神作啊，中国人导演的！”梵天居然还在摇头，“你们不爱国！”

“我犯不着看《断背山》表现爱国精神！……旁边这是什么网站？……你居然还在找这片子的影评和壁纸？aice，你要小心啊，这家伙每天和你一起出去吃饭是有预谋的！”

“这么说上次玩‘BANG’时你故意朝 aice 示好是因为?!”

“梵天，原来你是这种人！”

“你们不要误会，我只是要了解一下异次元的生态……”

“误会你个头……大家离他远点！”

几分钟后。

“aice～”

“什么事？”

“这片子真的好看哦，看不看？”

“我不认识你！”

场景三

世界杯期间，众编挤在 DRAGON 的家里看球。

“我觉得塞黑比阿根廷值得尊敬。”看着屏幕上阿根廷围攻塞黑的形势，梵天突然冒出这么一句。

“嗯？又发明出什么理论了？”

“你看，他们虽然已经落后了六个球，但还是没有放弃，”梵天刚冒出一句正常的，接下来又把大家弄得有点发疯，“他们失去了祖国，他们已经没有明天了，还要在场上和对手拼搏……”

“你不要弄得和解说非洲难民一样好么？”

“很多年以后，一个曾经参加了那场比赛的球员回忆，”梵天还在发挥，“那天，我失去了祖国，他们在我的身体上……给留下了难以磨灭的痛苦……但我依然没有屈服……”

“谁来把他的嘴堵上……”

而在世界杯决赛上，梵天满嘴跑的火车则直接让大家崩溃：“齐达内！马特拉齐到底对他说了什么！……我知道了！马特拉齐绑架了他的孩子！跟他说‘你要是不识趣的话，就再也见不到你儿子了！’所以齐达内不得不出此下策……”

“口胡!! 你从哪里看到的!!”

“这是推理！……其实，齐达内的孩子可能已经死了，他的灵魂飘荡在球场上空，被马特拉齐牢牢控制着……”

“马特拉齐是死灵巫师么?! 他们两个要听见这话估计都得掐死你！”

“我没有说谎！”梵天突然指着球门后面的那个球童，“看，这就是那个可怜孩子的灵魂！那个孩子是被灵魂附体了！他不是一个人！”

众人全都瘫倒在沙发上痉挛：“救命，救命啊……”

当然，最令大家崩溃的，是这小子前段时间看了《一球成名》后，别的啥都没学到，就学了解说员喊主角名字：“圣地亚哥～圣地亚哥～”最可怕的是不分时间场合地点的对屏幕上每一个人都喊“圣地亚哥”，而且语气极其的贱——你见过有人用路边推销老鼠药的口气来解说足球赛的么？这个“圣地亚哥”就是了！

场景四

牛蛙刚拿到新的游戏盘，刚把它放进 PS2，刚刚读出开场画面。

“哦哦，这个是不是××××？”梵天及时地出现了。

“对。”牛蛙心不在焉。

“什么时候拿到的盘？”

“今天早上。”

“通关了吧已经？”

“怎么可能!!”

“怎么，您，您都不能通关？”梵天一脸痛心疾首的失望表情，不知道的还以为是看到逃学出来打游戏的自家兄弟，“您可是牛爷呀，牛爷怎么能不通关？”

“……”牛蛙也不再说什么，站起来默默地去掐梵天的脖子，于是办公室里再度回响起梵天的惨叫：“呀，呀，牛老师不要杀我！呀，呀，那里不可以！”

“噗……”DRAGON 一口茶差点全喷屏幕上，“牛爷，给我狠狠的打！”

……

在大家能正常交流的时候，我们也曾经讨论过梵天如果去当别的什么报社编辑或记者，会是什么情况，结果一致认定是不可想像的——

记者梵天看着对面坐着那位大佬，脸上挂满了天真无害的笑容：“××先生，我的第一个问题是……哎，你的脸好圆耶？哦哦你的肚子这么大，真的假的？我能不能戳一下？……”

“照你想像的情况，梵天采访完就该被拖出去枪毙了。”

“怎么可能！——怎么可能等他采访完！绝对是五分钟后就被五百刀斧手给剁了！”

“喂喂，你们，过分了啊，”梵天在一边认真地抗议，“我真要是那样的话，当初我面试的时候不就被你们撕碎了吗！”

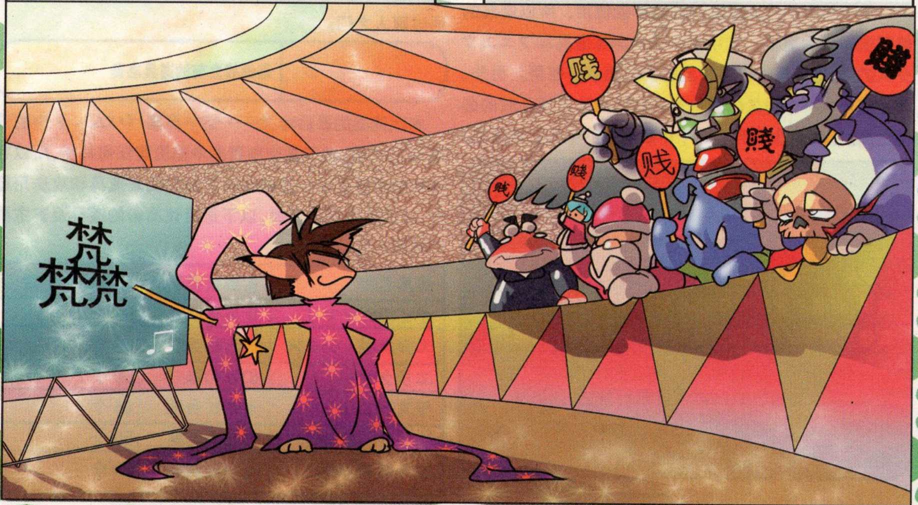
“你刚来的时候哪儿有现在这么贱格啊？”

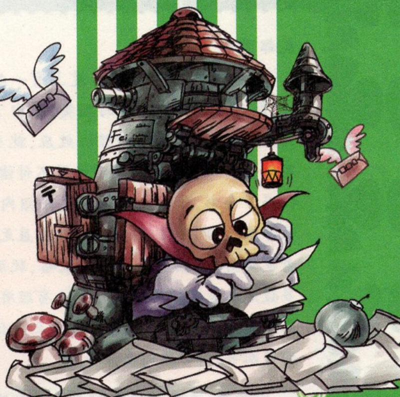
梵天愣了一下，最后冒出一句：“……我要活出真自我！”

“……打！打他个真自我！”

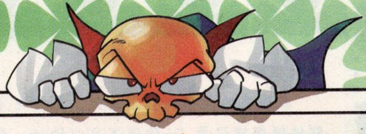
本文业经梵天本人审查通过，全部属实，不存在人身攻击，特此证明。

梵天：口胡～我比这贱格多了





才语邮局



公告板

☆祝福熊能在另一个世界快乐幸福。成都市树德中学高三五班全体同学

☆上期因排版失误，兼校对疏忽，导致"才语邮局"和"如果电话亭"里部分读者的名字重复——这不是关键，关键是出错的部分都涉及女读者！！真是非常对不起！！（嗯？……我知道男读者也有波及！我相信他们挺得住的……）

☆上期杂志130页所征用的那两张人形COS的主角老兄，看到后请和我们联系，寄本样书给你做纪念……刚知道你是中国人……其他人不许冒名！

☆天津的王读者自述和高年级对殴（不过两个人年龄加起来还没DRAGON大），并让我们提供对青春期的意见，不过根据编辑部对当年自己青春期的回忆，似乎什么意见都是没有用的，不管后来看上去那意见是多么正确，反正只要是不合自己意的，当时绝对听不进去！

☆向所有想来应聘编辑并表示"报酬无所谓，但我要寄居在DRAGON家里"的读者致歉，目前为止编辑部还没有谁愿意尝试和这个长期失眠每天只睡两三小时的人住一起……

☆请所有给我们发电子邮件的同学，至少在标题上写"游戏日"三个字，否则很可能被当做垃圾邮件处理掉。

☆成都的阿苦同学，能不能介绍你那个朋友的同学给我们认识，就是家门口放两个两米多高的模型守门那个……

西安 赫拉德姆

看极限研究的题图时突然想到一件事……我记得那个人偶师是和另一个人一起来的，那人现在怎么样了？不会已经给你们扔进异空间了吧？而且我记得以前有一个女编辑好像也是出现了那么两个月后就突然音信全无了……你们没做什么不该做的吧？猴子老了……四格里他的形象不同于以前了！！你们就不能对他……和气点么？

人偶师的那个同伴……呃，叫什么来着……现在已经不在编辑部，而是在某个更加有前途的地方做着更有前途的工作，让我们祝福他。而那个"女"编辑……当我们发现他是男的以后就把他赶走了。至于那只猴子，我觉得我们对他已经很和气了……真的……多亏中国是个法制国家，我们还是有效控制了自己的理性的。

上海 Winxp

现在看完杂志的感觉就是，你们比以前阔气了很多，页数也会多加了，说！哪里来的钱！！

报告长官！刷信用卡刷的！卖血卖的！（突然跪下）大爷再给输点血吧，要过年了啊……



合肥 嘎咪

令我绝望＋痛心＋欲轻生的事就是没买到《游戏日原创画集》，晕啊，硕大一个城市竟买不到一本书……本人跑遍全市也买不到……

都说了是限量你们还不信！欢迎到http://shop33523089.taobao.com/抢剩下的几本。

上海 D调的周

你们要出一个关于掌机的新栏目?！太好了！你们作的这个栏目的页数一定要多！要占全书的三分之一或三分之二！现在市面上各种类型的游戏杂志多的是！也不必偏要买《游戏日》！！你们改版改的不好！出的新栏目出的不好！我是不会买《游戏日》的！！你们看着办吧！！

利好消息！掌机栏目在本期似乎已经占了三分之一！如果有什么不满意，请读者不要手下留情，怎么打——（把aice推上来）他都可以！！



汕头 陈振洲

对读者来说价格实惠内容经典才是硬道理，单纯攻略本使得文章内容的局限性较为突出，并且篇幅过于超载，多介绍些PS3新的游戏或回眸以往经典的游戏，不要太多切合实际的攻略，读者要的是玩的气氛和感受，读些更有意义的文章。

什，什么，不要太多切合实际的攻略？这不是逼着我们往"游戏新闻综合刊"发展么？这不是意味着要花银子去CHINA JOY和TGS了么？这不是代表我们要做半月刊么？不要啊啊啊……（被拖走）

《游戏日》邮购地址：成都市营门口路民光商厦《电脑商情报》发行部（610036），请注明需要的期数和本数

成都 熊猫

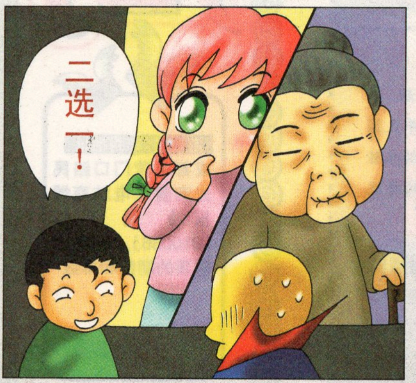
我认为本刊在宣传力度上有一些不足之处，既然有 XBOX360 的抽奖，付出了就该加大宣传力度，作为一种经济效应，就应该利用其价值来吸引读者，不然成果不付诸东流，我翻遍了全书，很难找到抽奖的介绍内容，的确很厚道，也很实在，但照我的做有益无害，对读者也是好处，抽奖是个好的策略，玩游戏的大多数是象我这样的中学生，没有经济收入，我基本是看准你们的抽奖栏目加之试试的心态购买本书的，小编们要加油啊！

没关系，大部分奖品都是有赞助商的，一时还杀不了我们。其实编辑部有时也在讨论说"取消抽奖，看看读者完全因为我们书的内容而购买的欲望有多大"，但这种议题只能停留在口头上，因为我们没胆子把它付诸实施……

太原 凉宫怨鸫

咳咳！本人觉得你们调查表中换封面风格的询问很没有诚意哦！就选项来说，第一条"穿着正常的女性"，本人虽然选了这项，但严正声明，如果女性的年龄在 5 岁以下或 50 岁以上，穿得再正常本人也不接受，所以说"女性"的范围太广了，广得让人不免担忧起来，应改为"穿着正常的女孩"之类的。其他各项也都有些含糊不清的毛病，比如"认不出的单纯原创角色"这里面可就大有文章了，但不管怎么说，我还是选了……但是，最令人发指的乃是最后一条选项，你们简直是居心叵测用心良苦，接受暴露美女不等于不接受其他的形式呀！还有那个"只"字，就把读者们推上了两难的境地啊——要美女不要面子 or 要面子不要美女……太邪恶啦，太可恶了！！最后，本人还是在理性的控制下向面子屈服了，因为本人还没有象某编那样能把面子当鞋垫用……

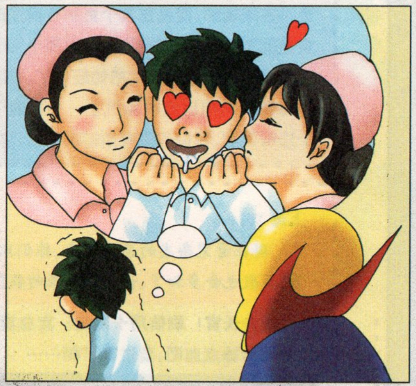
同学，您的戒心太重了，就不能以最单纯、最直接的想法来填这些选项么？难道我们会选年龄在 5 岁以下或 50 岁以上的女性做封面么？难道我们会在封面布下奇怪的陷阱么？至于面子……反正调查表是给我们看的，要什么面子，您太见外了！我是不会说出去的啦——最多登出来……



乐山 苍穹

买书的两毛就不寄给你们了，因为我正存钱买电脑、PSP、DS 啊！！太穷了，以后要改一天吃一顿了。

呜呜呜，读者真是不容易，这两毛就不……等一下，为什么信封里还有个小纸条？上面写的是……"老子读卫校的，将来为男护，真期待以后啊！！！嘎嘎嘎，护士装的 PLMM 们啊，兽血沸腾……"?！你过来给我解释一下！臭小子！



成都 任河

兄弟我终于脱贫了，我要退团，坚决退团，今年的 11 月 11 日不用过了，哈哈哈！！！我的编辑兄弟节日快乐！！！

得意忘形的人会有报应的！一定会有的！！你还能时空跃迁跳过 11 月 11 日不成！圣诞节给我老实回团部报到！（躲在远处悲愤地指责）

成都 法官

请将《萌》的这个话题进行到底直到来世，后世。还有请增加附赠品，最近的几期都没有，小心我拒买，赠品就送《美少女机战海报》或是其他，最好越萌越好，萝莉更好，但是要猫耳、眼镜、制服和御姐身材，这个才是王道。

我们好像是大半年都没有赠品了，多谢大家的鼎力支持！新的一年里会挑合适的时候赠送稀奇古怪的东西（或许），敬请期待。



重庆 XX

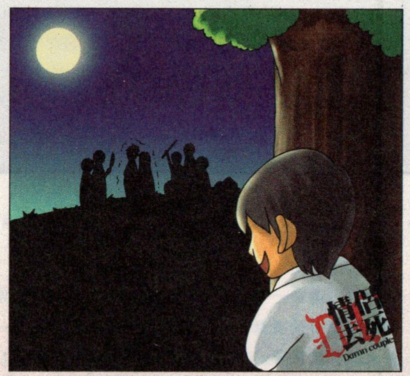
我现在的大学目标是川大，到时可不可以到编辑部拷记录，fei 你说不可以的话，那我就祝编辑部全员脱离死死团，人手一位"FRJJ"，桀桀桀……

放心，只要是我们有的记录，你挑个时间，带上供品来拷就是……就算我说不可以，其实你们也会来的吧？

北京 D—turtle

我们学校地小，情侣很多，且学校地处偏远，人烟稀少，传说还是北京犯罪最高的一个区。我们学校附近有一个广场，内有一小山坡，地势比较阴暗，是情侣们幽会的好去处。现在明白我之前说高犯罪的意义了吧，正是！不少情侣在该处被敲闷棍或被围，我身为死死团团员，当然不忘本职，看见情侣于是咒曰"你们嚣张吧，嚣张吧，到时都被敲闷棍，劫财劫……"（以下省略 N 字）

比起默默诅咒，穿上保安制服，大模大样用超大手电筒朝他们照，并且装模作样盘问下暂住证啥的似乎更有趣喔（说说而已，该方法禁止使用，用了的话我也不负责）！咳，老兄，你真的没有同去敲闷棍么？



福州 Jockey

有一个问题一定要解一下才行，能参加抽奖的调查表要在什么时候寄回，每个月 10 号之前吗？必解之，否怼之，汝等必追悔之。

原则上是 10 号以前，有时因为出刊速度拖延能拖到 12 号，剩下的嘛，下期抽奖见。

重庆 土匪

各位编辑部的烂人，你们介绍的美少女恋爱游戏我应该到哪去买？重庆根本没有！我能在你们那儿邮购吗？另：上个星期我们全班男生都一起"入团"了，这是不是众烂人"祝福"的结果呢？

暂不开展邮购，因为我们也没有多余的，建议向网络求助，网络的力量是无穷的。另外……少唬我了，我们可没有闲空对某个地方进行怨念地图炮攻击，你们其实是入共青团吧？嗯？

成都 Sissycat

那天本来打算买以前卖掉的杂志的同时潜入编辑部拷点进度的……一到门口就被你们媲美军事机关的保卫措施吓掉了三魂九魄，我玩《零》都没有过的啊!！结果愣愣地就冲进发行部买了杂志闪人了，看样子下次勇闯你们编辑部之前一定要蓄满气势槽啊!

你都进了发行部还没能进编辑部？服了你了……为了给更多的女读者开拓前往编辑部的道路，在这里透露绝密的战术：趁周末来，这样发行部不上班，要买书就只能到编辑部了！PS：本周六又有女读者买书，我居然又不在，这叫什么事儿啊？



武汉 野猪嘭嘭

你们现在的特辑攻略选材真的很有问题，太过个性和自我，已经偏离大众了，可能和这几期非主流的形式有关，有些蛙和机器人的爱好真的不是人人能接受的，明明好游戏有很多，可你们尽挑些冷门游戏做攻略，真的很过分!

这几期调查表会对读者们的兴趣爱好进行专门的细致的调查，希望大家选出自己想要看的东西。另外，其实我们选的攻略并不会单为了满足某人的爱好——比如说，你知道牛蛙首领除了《女神转生》外最爱好的游戏是什么吗？想破头你都想不到呀!

成都 约书亚

这一期出得较晚，我们兄弟对晚出的原因进行了无数猜测：1. 编辑们劳累过度，全体住院；2.因为11月11日的原因去游行了（我11月11日生日，目前无女友，单身万岁!）；3.编辑部煤气管损坏，编辑部HP为0（提出这个想法的拖出去打成了熊猫）；4. 这一期太过大胆，无法通过检查，我认为2与4的可能性较高。

其实是原因5：为了参加亚运会开幕式，编辑们正在刻苦排练相关项目，现在大家正在多哈最高级的酒店……外面的大街上做本期杂志。至于排练内容，你们看见点火仪式上那个骑士了吧？知道为什么那匹马最后差点爬不到顶吗，那个坡是我们垫的……

昆明 洋芋

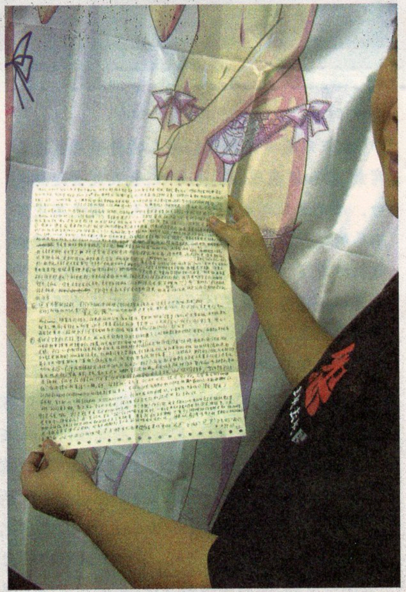
买GD已经2年了，从本书来说我很喜欢，各位编辑我也非常欣赏，不管是幽默还是恶搞及H部分。对有些RPG攻略我比较喜欢看剧情，还希望各位编辑能满足在下要求，如有空来昆明偶请大家用过桥米线表达谢意。

如果发现哪个RPG攻略完全没有涉及剧情（不包括复刻版、移植版和其他所有炒冷饭的玩意），请一定要来信谴责我们!

哈尔滨 魔星

你们这群贱人，我上期写了整整三页信纸！为什么你们一个字都不回！一个字都不登！这是在打击读者的积极性！这年头哪里还能找到我这么好的读者!

大爷请息怒，在编辑部最受重视的就是读者们义正词严的万言书，每封都要来回传阅的，但是处处被戳到痛处的做贼心虚的编辑们实在不敢回信，请放心，你们的鞭策都活在我们心中!



展示豪华来信一封，写满正反两面（请无视背景）

唐山 Vanteam

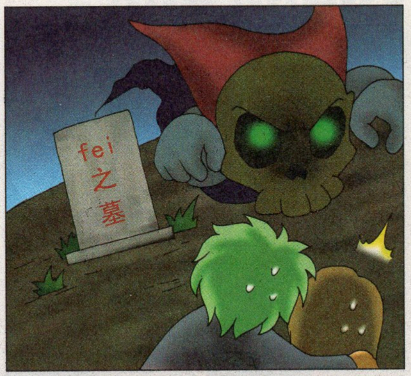
关于中奖问题我已经无奈了！tmd你们给上海多少机器了！你们难道不觉得支援边远地区（如唐山）人民更重要么？你们有谁老家是上海的么？你等上海赏你两个卫生间么？fei我告诉你，你给上海送再多机器，房价也不会降的!

谁叫上海来信数量是唐山的N倍呢？就算是随机那也有个几率大小问题嘛。至于房价我无所谓，又没打算在上海定居，据去过上海的朋友说，那里的辣椒战斗力极弱，在四川人看来有如水果……这是很要命的事情!

南昌 汪海璐

……怨念都已经覆盖了你们邪恶编辑部的3/4天空了你们还不知道不理解还没意识到我想说什么么？在翻开杂志第122页的时候，在看到我那被选择性跳过的内心独白的时候，特别是那个奇怪的署名堂堂出现的时候，本人——内心如钢筋混凝土般强悍的腐女子，也不禁僵硬、石化，最后随风飘散而去～OTZ，明明写的是"龟"为什么会变成"鱼"的？明明写的是"但"又是为什么变成了"耽"？枉我潜水多年第一次写的调查表！算撩～还是用大名上好了……再看错把你、你、你……你们一干人等全部拖出去砍死，对了，还要埋在情侣集散地的旁边!

好惊恐，我竟然写错了读者名字，还是女读者！这简直是悲剧！这种愧疚要怎样才能弥补！好吧，我自愿去埋在情侣集散地的旁边，让我把所有的情侣都吓死吧!



成都 王舟杰

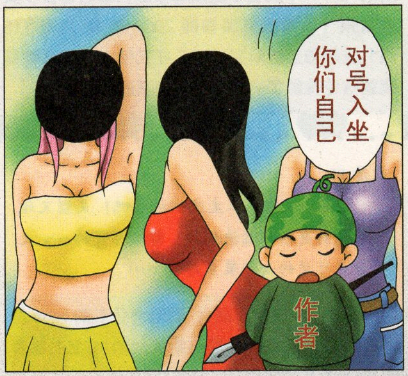
编辑们!！你·们·太·正·直·啦!!!

（发呆）……是说的我们么？（左右看，再度发呆）真是说我们么……

珠海 猛男

不送我PS3，我就诅咒小编一众全变成御姐小编，桀桀桀……

比起变loli来说这位的威胁已经算比较人性化了，虽然我还是不接受——喂，那个画插图的，这张就不要画了，我知道你要画成什么!



北京 疾风の孤狼

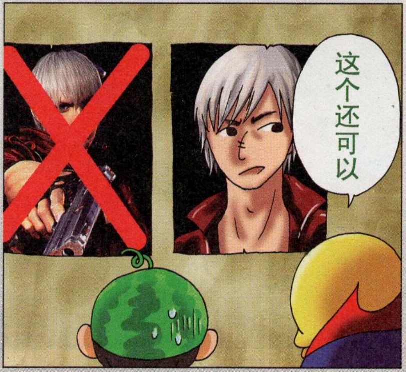
问题啊，小龙虎在 OG2 里不是被挖出来的吗，哪里是被开发出来的？还是问题，大叔曾伽伯伯为什么是和小 loli，曾伯伯明明是和美食男，美食男！！知道吗?！该天诛的！！两个靠一起还有加成的，知道吗！！

星辰回应：开发？龙虎王？我的机战教室还没说到龙虎王吧?？至于后面那个问题，你自己爱怎么想就怎么想吧，我拒绝去想像！

天津 但丁的老婆

DMC4 要出了吧？我要在封面上看到新主角尼禄！（但丁最帅，吼吼！）

虽然女读者的意见总是优先考虑，但我还是要很遗憾的告诉您，男人上我们的封面是不大现实的，当背景都不大现实，越帅越不现实……



德州 凌小雨

我看了你们的招聘启事了！你们想自绝后路吗？脑子进水了吗？不招女编辑进去，你们难道准备从女读者中发展自己的另一半吗？醒醒吧，这只会让女读者更不敢来编辑部了。把“女性”的限制取消吧。不过，如果你们铁了心要招一些死死团成员进编辑部，就一定要把好关，不要让喜欢 BL 的人进去啊！

您的意思，难道要让我们招几个女编辑“内部解决”么？且不说看了上期那辛酸内幕后有多少女的敢来（没看到的请参阅 2006 年 12 月号 118 页），光想想上班时有一对儿在其他人面前打情骂俏就够惊悚的了。团结！我们要的是团结！！

长清 Fly

星辰大叔你在非主流少说些吧！又烂又硬又难懂的臭东东赶快删掉！留给可爱的 aice 大哥写点可爱的女仆装多好啊……

星辰的反应：“口胡！！明明女仆装的 fans 是我！！上次女仆装的专题是我策划的！！怎么就算到 aice 头上了！！”

广州 胖中

我说你们也太过分了吧，牛蛙是女的！你们怎么能忍着不说出来，还说她是国际知名犯罪集团头领，小心牛爷，哦不，“牛娘”把你们一个个枪毙了再说。来，让牛娘把她怎样化装为男生的过程一一交代清楚，梵天你小心点，居然整天犯贱气得我们伟大的牛娘掐你脖子！

等一下，怎么连牛蛙都是女的了，这股谣言到底是从哪里刮起来的？没有人说我是女的吧？——那个画插图的，不许画！



南京 阿潇

我万万没有想到你们招人的时候居然这么窝囊，要知道我现在也是大四，也天天去赶招聘会，每天看到那些招聘单位的人一副吃不完穿不尽的样子，他们要是不想要你随便找个理由就把你刷了，过了四级可以说你没过六级，过了计算机二级可以说没过三级，你这科学得不好那科又太差，其实你们完全可以去一下川大电子科大赶两场招聘会，就知道该怎么招聘了。

这位同学你就说错了，我们这招聘启事可不是窝囊，里面条条款款可都是根据编辑部具体条件量身定做的！我们是一个以人为本的编辑部（哪个说是以烂人为本?给我站出来！），所以在挑选新同伴的时候也要充分考虑各种可能，比如“四川之外的不要”，这不是地域歧视，而是如果您跑个几千里地来应聘，最后却没有入选，那未免过于劳民伤财；再比如“痴迷网络游戏不要”，也是为你们考虑——你们以为到编辑部后还有时间组团下副本建工会么？你看我们多么厚道！

北京 YMT(后面无法辨认)

能不能不登金手指！还有反对编辑部用金手指的行为！

除了个别极其变态的设定（比如要输入什么日本的手机号码才能获得的隐藏要素）和火烧眉毛的出刊时间限制之外，我们自己一般是尽量避免使用金手指的——调个全员 LV99 去闯关的话，要怎么在攻略里给玩家提供注意事项和具体打法呢？恐怕所有 BOSS 都能用“很好打，秒杀！”来带过了。但金手指登出来也是必要的，我相信总有一大批和我一样懒的人希望舒舒服服当英雄。

武汉 暗无天日

最近邮局又上调资费，本来 1 元钱买邮票信封就可以了，现在还要加 4 角钱，1 元 4 角，真是悲惨，以前我买你们的书找熟人 8 元就可以了，加 1 元邮费是 9 元，现在变成 9.4 元，真是可恶啊，可恶！

嗯嗯，邮局就是可恶，让我们一起诅咒吧。去年我寄个东西给北京的朋友，居然今年秋天才收到，简直就是惊天地泣鬼神，好在不是什么重要物品……

北京 春日望美

虽然我也喜欢玩女性向游戏，但我也觉得没有必要把全攻略写在 GD 里，因为日文网站上都有无敌详细的追人攻略，再不懂日文的人也能看懂汉字吧！找不到？百度雅虎这些东西是什么用的？再找不到就是那些女生的问题了！GD 不能转型哟，我支持你们！

我唯有满眼含泪手指苍穹：“好读者啊……”总之编辑部面临着这个窘境：找不到愿意玩“女性向游戏”的编辑！至于作者们，可以称为“同人女”的有几个，偏偏都是“百合控”之类的邪道；就算有人能写，还要面临美编排版时的心理抵触……

成都 遗失的自我

圣诞节快乐，在这个日子里死死团会在哪出现呢？如此庞大的地上不良团体同时集合的壮观景象，地点就在 ×× 商厦外，由老大发言：该是我们行动的时候了！一呼百应，千应，万应……所有人穿上整齐的团服出发，在 ×× 的最高处看见几个头目在邪恶疯狂地笑着……

死死团是一个爱好和平，注重精神修炼（主要是黑魔法系的诅咒）的团体，有勇气加入现实行动派的估计早就叛团了……说起来，本着有掺和莫错过的道理，大家有兴趣的可以组织“快闪党”活动，也就是通过网络等隐秘联系方式，一大群彼此不认识的人在约定的时间地点做一件费时很短的诡异事情，做完之后马上“快闪”，相信颇为有趣，至今我都还记得美国纽约突然出现上千人膜拜一只玩具恐龙和日本东京突然出现数百名做黑客帝国打扮的墨镜男那种盛大的景象……



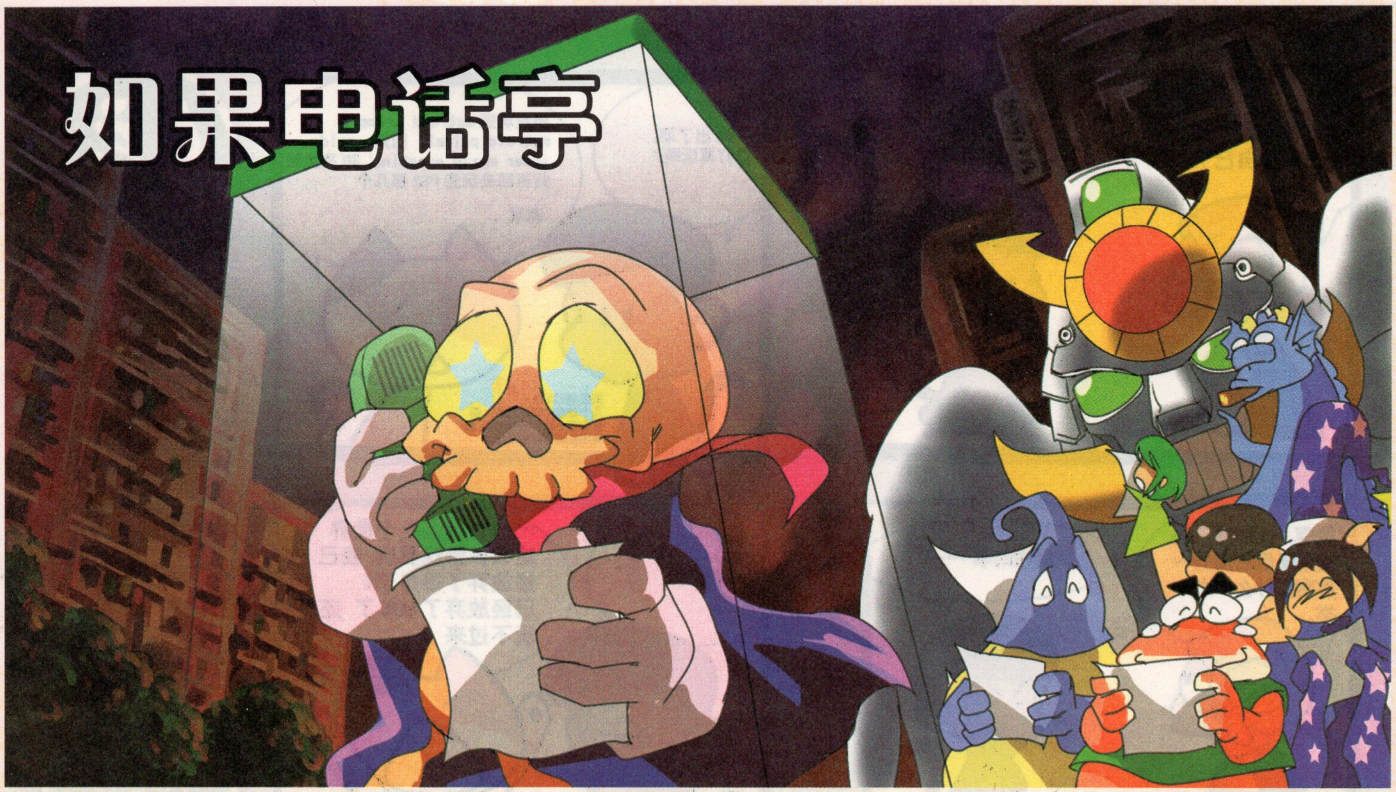
编輯部的故事

本期四格漫画题材完全出自编辑部真实生活，夸张程度不超过10%



此二人为非编辑部生物

如果电话亭



感谢诸位还能继续捧场，欢迎大家来到幻想中的异世界，虽然只能存在于自己的脑海中，但是能把黑板上一个圆圈想像成轮子、太阳、烧饼……等等，总比干巴巴的说这是"数字零"或"字母O"比较好，对吧？

我们的口号就是——只有做不到，没有想不到！

本期"如果电话亭"读者调查

如果您陷入生化危机里的境遇，在满是丧尸的城市里您会怎样行动？（下次命题请参考调查表）

西安 黄晨

我要从高楼跳下去，看会不会突然从背后长出两翅膀以证明我是什么异类生物。你说不可能？我都能在丧尸城中了，还有什么不可能的。

编辑评注

最大的可能是跳下去的一瞬间突然从母体之中醒来，然后被接到锡安去（参考《黑客帝国》的动画版），但是为了避免你真的这么干，我还是要说一句"危险动作，切勿模仿……人家有练过！"

遵义 郁姬

继续家里蹲上网……反正现在的防盗门丧尸要打开没啥可能。家里方便面什么的也够吃个月，等解放军把城市解放了再写本书——《与丧尸同生之月》，随便YY点与丧尸搏斗生存的情节，加上幸存者的特殊身份，大概会登上美国书籍畅销榜几十周吧。然后好莱坞改编电影，做游戏，漫画化，动画化……这辈子就靠版权金活了……

编辑评注

脑子里出现街道上丧尸遍地，街道两边的民居内人们泰然自若上网的诡异情景。

成都 遗失的自我

首先把活人召集起来，这样民光大厦里就剩编辑部的各位加上我（男读者）成立个临时S.T.A.R.S，现在我们到民光里寻找隐藏NPC——BIO4的商人，找到后夺其装备，这样人手一个提包装满武器，无限火箭筒＋芝加哥打字机＋最强手枪＋寄生体枪＋无限闪光弹，草药就不带了，顺手从welcome那里拿本生存手册，然后把你们这个邪恶团体毁灭，我就成了里昂，去挑战最终BOSS（编辑部主编），最后救出艾达，哇哈哈哈！！先去画个装……

编辑评注

众编辑：这位读者，你怎么可以过河拆桥！

DRAGON：你怎么知道艾达在我那里！来人，灭口！

南昌 龟

我怎么会到那种鬼地方去?！要去也是华丽的loli后宫耽美世界啊！！算了，反正就是一点逻辑都米莫名其妙的到了丧尸的大本营是吧？那有什么事好干的？就冲到动漫周边店把买不起的手办都抢回去，冲到正版游戏店把最新大作都抱回去，冲到商场拖走所有想吃的东东，然后回家，开启电脑，学校当然是不会继续上课了，反正也没那个可能跟丧尸同学们硬扛，干脆老实当个家里蹲，等主角哪天冲进来给他点回复药水，当个善良的NPC。另外一种模式，把丧尸吃掉，也蛮酷的样子……反正有丧尸已经很逆天了。

编辑评注

选择"大搜刮一把后，家里蹲等死或等救援"的人居然占了40%，你们还真是得过且过啊！虽然如果不停水停电的话这种日子我也想过……

成都 暗夜无冥

先去找张城市地图，然后在确认自己位置的情况下找辆车（确认无丧尸），以活命为先的原则迅速逃离这个城市，途中不管路上遇见的是丧尸还是编辑部的什么东西，统统撞飞。行不通就去找吉尔，贴着她转，多半也会得救吧（谁也别跟我抢吉尔哦，我可是可爱的小男生哦，吉尔姐姐会很疼爱我的），瑞贝卡也是我的！！Ada Wong你们随意拿去用哦～

编辑评注

虽然影视或游戏里经常出现开着汽车从丧尸群里撞出一条血路的段子，但实际上前面如果堵了几十个丧尸，车轮绝对会被卡住的……

贵阳 周鑫

首先，用旅行包带上必要的食品和水，当然还有武器（菜刀、斧头、钢管……），搞到一辆汽车，联合其他幸存者驱车赶往警局，想法搞到公安局及武警部队武器库内的枪支弹药顺便补充给养。其次，杀出一条血路赶到附近最近的军营，控制军营中的轻重武器，进行就地防卫，等待救援人员的到来，在此过程要尽可能补充给养，消灭来犯之丧尸，只有如此才能活命。最后跟随救援人员逃出生天。

编辑评注

除了家里蹲之外，认为自己如三国无双一般随便砍杀就能冲出去的人、认为自己飞机汽车都会开机枪火箭都会用的人也占了很大比例，我们的读者还真是藏龙卧虎来着。啊，我好像在条件限制里忘记了加"以自己的真实能力"这条！

北京 史莱姆KING

想办法躲起来……要是能占领个超市就好了，至少补给物资不用愁了。超市里面也有卖刀子的，或者剪刀，甚至锅这些东西，都能用来当武器，救别人我估计我没戏，只好先自保为主。最后撑不住的话，我宁愿自杀也不要被丧尸咬死……

编辑评注

从读者来信看，大家不管干吗，都会选择先去超市逛一圈儿……

珠海 梁海荣

首先寻找以下物品：同伴3～人；大量粮食和水；枪支弹药若干；冷兵器如刀枪棍菜刀水果刀剪刀若干；火种少许；大量可燃物（听闻对付丧尸用火比用枪支好）；硫酸等高腐蚀性和液态二氧化碳等超低温的物质定量……嗯，有条件的话会去找匹的卢，挂上20级的白虎牙、七星带、神速符活丹、朱雀翼和背水护符，提上真黄龙剑。好了，作战准备完毕，战斗开始。

编辑评注

请问您需要再配合高达啥的么？……这哪儿是求生，分明是对手无寸铁的丧尸群落赤裸裸的侵略！

武汉 愚者

本人情况和DRAGON差不多……找个相对安全的地方储满食物的水窝着吧！如果遇到个手持电锯的记者或者头戴警帽的辣妹来HELP ME就立刻毫不犹豫的追他/她去了！当然，最好能提供件武器给我，嘿嘿……如果真的不行了，找个食品店撑死自己好了……哎……

编辑评注

丧尸围城里还真有个NPC就是这么干的，呆在食品店等主角来救，最后梵天果然大模大样的冲过来了，但是可能看这家伙比较烦，电锯顺手一挥，这位老兄当场就尸了……

成都 本·姑·娘

方案1：逃脱无望，只好被丧尸KO，在生时的怨念让我慢慢用头发盖住伤口，然后缓慢地、优雅地一步步蹭到杂志社，以买书的名义混进编辑部，同志们的绝对防御被轻易攻破；

方案2：看到满街的丧尸，一般女性的反应是——尖叫，把丧尸引来，被KO，所以作为一个充满智慧和理性的有求生欲望的女性，只要不尖叫，并逼真的装死，是不是可以活久一些呢？还可以慢慢蹭到卖电锯的地方，谁说女性不能反击……运气好也许还可以被选为女主角，那么一定有人用各种方法找到我……我不会死的，耶！

编辑评注

方案1暂不评论（众编：敢独自来编辑部的女读者？哼哼！），方案2的话，请这位同学再三思一下"装死"的可行性，君不见大街上满是围着尸体大嚼的丧尸么？

桂林 E107

方案1：拿着狼牙棒，冲到游戏店，将所有主机各搜一个，游戏若干，回家……闭门修炼。

方案2：拿着狼牙棒，到街上屠丧尸，体验真实屠杀的快感……

隐藏的暗黑方案：拿着狼牙棒，到街上屠杀那些左拥右抱瑟瑟发抖的雄性动物。

注：狼牙棒者，银行柜台所用防暴工具是也，手感、威力俱佳，杀人利器。

编辑评注

强烈支持隐藏方案，同志，全靠你了，一定要把那些趁着灾难时期在女性面前挣表现分的家伙干掉呀！

哈尔滨 李云鹏

我一定要先想尽一切办法回到家中（如果是发生在自己家乡），然后尽一切办法保护父母安全逃离，当然一路上可以顺手带一点东西，比如去书店多拿几期《游戏日》，顺手再拿上一台X360、PSP、NDS、Wii、PS3……如果可以的话再救上一个如Ada那样的MM带着大把大把的现金和游戏机开着车逃路，枪和弹药一定要多找，垃圾箱、桌子上、车里、死人身上……子弹满地都是。

编辑评注

一个丧尸城市，到底可以造就多少个暴发户？连我都有点期待丧尸来袭了，我也要去抢高档游戏机，抢钱，抢各种各样平时拿不到的东西……嗯，我这算不算发死人财？回想起所有的影视作品，贪心不足的人最后似乎都会死得很惨……

上海 小佑

首先我会很开心，因为到处都是我心爱的丧尸～然后试图沟通（多数是不可能的），沟通不能就大开杀戒，能干掉几个是几个。啊！忘记了，在这之前要把我大学里的高数老师、现代汉语老师、导师和辅导员给干了！MD，竟然敢关我！最后分别把你们这群编辑找出来，严刑拷问，问出上期是谁设定不准去恋爱游戏世界的，然后拖回家慢慢折磨去……

编辑评注

传说危机时刻人类的潜能和本性都会暴露，果然如此……好在这位女读者在上海，不然编辑部众人的小命怕是保不住了。

白城 CHEEP

我～会拿着游戏机，不对，去我们这的游戏城收刮一番，反正都是僵尸了哪还有人管。再带着GF跑到月亮湖那里，中间盖个房子（反正僵尸不会游泳），然后就和GF吃、玩、睡，哈哈哈哈～就是爽啊，还真想遇到这种事，哈哈。

编辑评注

别的都不说了，你竟然还想现盖个房子！我们这个问题是要考验大家的应变和生存能力，不是让你带着女朋友来度假！来人哪，给我把……把他的房子上涂一个大大的"拆"字！

成都 琨

背上所有掌机，立即出门寻找浴血奋战于城市中心的男主角——等一下，这样不够安全啊，还是趁早养只狗狗到时带着，关键时刻能充当重要助手不说，最重要的是即使手无寸铁的女性，和狗狗一起活到最后的几率也很高啊。不过生存率最高的还是立即去整容，整成女主角型的，然后坐家里边打游戏边等男主角来营救。

编辑评注

不少狗就是啃吃了丧尸的肉才变成丧尸犬的哦！

北京 27149

我们班的攻坚小组已成功运用校图书馆的现有资源成功研制出原子弹。我们学校的校办工厂可提供车工、钳工等必要的器械来制造简单枪械，更何况我们宿舍床铺下都藏有管制刀具防身，丧尸围城？片警围城我们都不惧！让世人也明白明白，什么才叫新时代的大学生！

编辑评注

我要不要举报呢我要不要举报呢我要不要举报了这帮伪装成大学生的恐怖分子呢？

贵阳 Kira

天！丧尸……丧尸又干吗？那如果有丧尸，我第一个冲到最近的JS处，疯抢PSP、PS2，PSP是好东西啊，躲起来无聊了可以拿来无线联机（一个人玩嘛），被发现了当砖头拍死就是了，至于PS2嘛，更大喽，拍起来更好用，哇哈哈哈！

编辑评注

拍丧尸的话建议用XBOX或360，那玩意是真的结实，据说有美国玩家的XBOX360从车上掉下，外壳全毁，居然还能玩游戏，实乃居家旅行杀人灭口之利器也！

上海 曹舟

随其自然，把自己装成生化人不就得了，也许还可以与他们建立起友谊！物以类聚，人以群分，习惯了就好。

编辑评注

其实这主意有人用过，比如电影《僵尸肖恩》里主角就是装成丧尸的样子蒙混过关，但你这还要和他们建立友谊的想法是不是过于超前了点，难道还要和丧尸们谈笑风生的一起吃尸体么？

大连 海怪

约几个朋友，拿着长木棍啊钢管什么的，带上所有能带的食物和水，跑到学校大楼的顶楼，那里只有一个入口，还是要搭木梯的，只要轮流死守入口，就是一夫当关万夫莫开。我不信丧尸还能爬窗户爬上来！

编辑评注

《指环王》第二集的圣盔谷防御战，矮人金利就是这样守在城墙上把兽人一个个敲下去的……



注意事项:

1.本文纯粹为圣诞节无处可去的人发泄用,不可认真阅读

2.本文所配图与文章无关

PART 1

漆黑的天空中有白色的细小物体飘落，在到达地面化为冰水之前，有不少落在路上行人的肩头，引来一片欢呼："啊，下雪了！好浪漫！"

在这已经灯火通明的城市中，街头随处可见挂满彩灯和气球的松树，它们修剪得整整齐齐，伴随着树下那些穿着红色棉袄的身影，提醒所有的路人——今年的圣诞节到了。



远处的大楼楼顶，几个面色漠然的人看着下方的车水马龙，情侣们正怀着那份浪漫的心情在雪中漫步，街边穿梭的各种圣诞装分外醒目。为首那人突然冷冷地哼了一声，扭头和同伴消失在黑暗之中，隐约间看见他胸口"去死去死团"的字样和背后"情侣去死"的硕大标志……

在这本应是情侣们享受温馨的时候，总会在某些地方传出不和谐的声音……圣诞，并非如我们想像中那么美好，更多时候，它是充满了残酷的危机的……

一个小女孩孤独的走在街头，没有人肯买她的火柴，最后，她孤独地死在圣诞前夜……呃，等一下，好像时间不是很准确，姑且就算吧！

"哇啊，达也！！"在一个卡拉 OK 店里传出女子悲惨的哭声，身边则是面色凄然的朋友和警察。这个女子由于误会，将自己的爱人亲手杀死，当了解到真相之后，那份失去一切的绝望感是无论谁也感受不到的……"一个隐藏真情的青年和一个隐藏真面目的女孩。在感情的路上擦肩而过，在圣诞节造成不可挽回的悲剧……"于是，《名侦探柯南》的第 42 集"卡拉 OK 厅杀人事件"，在此圆满地落下了帷幕……

"我绝对不会原谅这家伙！我要复仇！"另一个圣诞度假的山庄中，同样倒着一具死状凄惨的男子，只不过他的恋人此刻却是一脸愤怒的狰狞模样，因为所谓"恋人"这



件事，本来也只是她为了报仇而故意造出的假象。"因为这家伙身为医生却对母亲见死不救，所以女儿以与他交往为饵，最终在圣诞节将其杀死吗……"金田一看着眼前的景象，不由得摇头叹息，"女人的怒火，比地狱的烈火还可怕……"

伴随着一道铺天盖地的水墙，2004 年圣诞的第二天凌晨，数百年来最强烈的海啸袭击了东南亚……



"你差不多就行了啊！怨念那么重干吗？"

"一想到圣诞马上就到了，老子又要看到满街卿卿我我的小情侣了，不爽呀……"

"你这个反人类的家伙……干吗不把怨念留到情人节发泄，还能做个'血色情人节'之类的专题。"

"没戏，我们的书肯定赶不及在 14 号之前上市的，而且大过年的马后炮多没意思啊，还不如赶这拨！"

"……我靠，你还真考虑过！"

虽然有着种种的怨念，但孤独而可耻的人们始终也只能在办公室里唠唠叨叨，让那团不祥的黑气盘旋在编辑部上空而已。很快，怨恨就转移到了"为什么情侣会那

么高兴的过圣诞节？和他们有什么关系?！”这种话题上来。

“就是啊，凑热闹的人里估计信上帝的一半都没有！”

“老老实实呆在家里等圣诞老人不好么！”

“话说回来，这圣诞老人又是从哪里出来的？圣经里根本没有这人啊！”

“……阴谋，绝对是阴谋！！”





下面我们就来分析一下这个阴谋——那些打算在圣诞节逍遥的都给我看好了！你们到底在掺和什么！

首先要明确一点的是，这个纪念耶稣大老爷诞生的日子，其实并不是耶稣诞生的日子！《马太福音》第二章就明确的说过“当希律王执政的时候，耶稣降生在犹太的伯利恒”，但这位希律王在公元前4年就死掉了，所以耶稣肯定是出生在这之前，至于具体是哪天，估计是查不到了。



但直到公元4世纪初期，东罗马帝国的教会还把1月6日作为纪念耶稣降生和受洗礼的节日，但是为了宣传自己的教义，教会将圣诞日改到了12月25日，原因很简单，罗马的太阳神生日就是12月25日，这样可以有效地混淆视听——这和佛教传入中国后，将盂兰盆节和道教的中元节安排在同一天的做法倒是异曲同工。

当然，可能有读者会想起来，前段时间有本叫做《达芬奇密码》的小说里就描述，圣诞节是4世纪时康斯坦丁大帝为了平息各种关于基督教的争议和混乱而开会决定的，不过是不是就这样一锤定音也难说，毕竟当发现那次会议的投票结果是压倒性多数而不是小说里叙述的“微弱优势”时，对序言里“在本小说中，有关艺术品、建筑、文件及神秘仪式的描述都是确切属实”的保证就打了个相当大的问号，希望大家也不要被轻易蒙蔽，有时候我们需要一些科学的八卦精神（勘误举例：小说里说《死海文书》是基督教最早的文献”，错！死海文书是犹太教的文献，不是基督教！）。



话题回到圣诞节上，一般来说，这个节日当然是属于信奉上帝的信徒们纪念耶稣诞生的日子，比如上教堂做做弥撒，唱唱圣歌，赞美一下耶稣当年在十字架上为大众苍生献身的伟大精神，然后才是欢庆新一年的到来——但是你们这些一心盼着平安夜圣诞节的家伙——说的就是你们，在看这本书的家伙！还敢笑！你们自己说那天的计划到底和耶稣基督有什么关系！你们的脑筋是不是都在“电影院”、“哈×达斯”、“烛光晚餐”乃至“旅馆”之类的地方转悠？不要装了，你们谁想得到在那天去教堂——尤其是没有女孩子的情况下？



不要以为这段指责只是死死团的无聊发泄（DRAG-ON：“难道不是？”），西方的节日在中国本来就变味相当严重，不管是情人节感恩节复活节还是万圣节，统统都是给大家找个玩的理由而已，你看街边上那些商店老板，一边带着要笑烂了的脸，一边在门口挂“庆祝××节，本日大酬宾”的条子，是因为什么？还不是把你们都看透！过节是吧？把钱都掏出来！这叫双赢！

所以，综上所述，圣诞节，这个教徒们纪念耶稣诞辰的日子，而且不是耶稣真正诞生日的日子，这个教会为了和别的宗教神灵抢地盘而强行征用的日子，根本和“浪漫”呀“温馨”呀扯不上关系，偏偏街上最期待这个日子的，反而就是以这个节日为幌子到处转悠的，成双成对的，冲着“浪漫平安夜”而去的一帮年轻人，你叫人怎么不捶胸顿足仰天长叹说世风日下人心不古好花都插到牛粪上了……

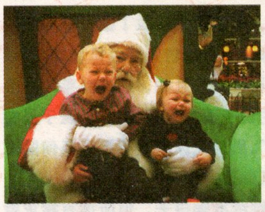


PART 2

对圣诞节本身的毁谤到此为止（因为掰不出新的来），下面我们要揭发的是一个老头儿的故事……谁说圣诞节是圣诞老人的生日？拖出去罚站15分钟，今年不许出去过圣诞节！

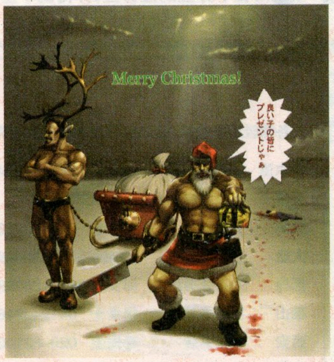
根据各种传说和不知真伪的史料记载，在公元3、4世纪，在小亚细亚地区有一个叫做尼古拉斯的主教，相传他对上帝极为虔诚，并且为人善良，乐善好施，尤其喜欢帮助贫苦的儿童，所以名声传得很广，当他逝世后，希腊的东正教（基督教三大派别之一，由东罗马帝国地区的教会发展而来，又称“正教”）便将其奉为圣人，各种各样关于“圣尼古拉斯的奇异能力”的事迹开始流传，甚至有故事说他曾令死去的孩子复活，恐怕这连尼古拉斯本人都无法相信。





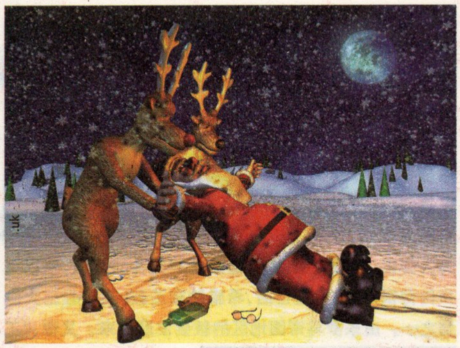
当然一切都不以死去的尼古拉斯意志为转移。俗话说三人成虎，何况那时候的民众最喜欢流传这种“给人以希望的故事”，于是圣人的故事在欧洲流传愈来愈广泛，到后来连天主教地区也奉他为保护儿童和穷人的圣者。

随着时间的流逝（请用CCTV讲解历史故事的语气朗读），传说在各国逐渐开始出现了各种版本。把尼古拉斯爷爷捧得最高的应该是俄罗斯的旧东正教，他们认为“圣尼古拉斯”不止是儿童和穷人的守护神，还是水手的保护者（问题是谁见过船上挂圣诞老人像做护身符的？），并把每年的12月6日定为“圣尼古拉斯日”。而在德国中部和北部，尼古拉斯的名字变为“Weinachtsmann”，已经有了圣诞老人的雏形——这里顺便有个题外话，圣诞树最早就是从德国流传出来的，各国圣诞树版本各异，但共同之处是树顶会有一个很大的星星，代表当年东方来的三个圣人依靠星星指引找到耶稣，所以说中国国内那堆吸引年轻人眼球的东西只能算松树而已……



随着欧洲对美洲大陆的正式开发，圣尼古拉斯的传说也就跟着基督徒们流入当地。在纽约建立的初期，以荷兰籍基督徒占多数，他们昵称圣尼古拉斯为“Sinterk-laas”，但这是荷兰文，在其他人口里，这个词就变成了“Santa Clause”——圣诞老人。

1882 年，一个叫做克莱门特（Clement Clarke Moore）的美国诗人写了一个叫做《圣诞老人的来访》的故事，第一次具体描绘了这个一千多年来孩子的守护神，在他的叙述中，圣诞老人有着红红的面颊，红红的鼻头，两腮胡子雪白，永远笑容满面，在每个圣诞前夜驾着驯鹿雪橇来到村镇里（最近听说有动物保护组织准备控告老爷爷"长期虐待动物"，真是天下之大无奇不有），从民居烟囱爬下，送礼物给听话的孩子。



这个故事一经刊出，作家马上领教了孩子们对于礼物的欲望，无数信件发来询问圣诞老人的通讯地址，想要写信给圣诞老人索取自己心仪的礼物，打得克莱门特丢盔卸甲，最后只好含糊的说圣诞老人家住北极，至于是在北极哪里，那就天晓得了，因为北冰洋是不属于任何国家的，大家如果有兴趣可以自己去找……

虽然克莱门特不敢继续欺骗孩子，但所谓有需求就有供应，1927 年，一家芬兰报纸终于满足了孩子们的愿望，他们言之凿凿的宣称圣诞老人就住在芬兰北部的拉普兰，随后该国著名的儿童节目电台主持人"马古斯叔叔"干脆一蒙到底，说圣诞老人的具体地址是拉普兰靠近俄罗斯的"耳朵山"，因为有耳朵才能在北极听到所有孩子的愿望。这下好了，不管尼古拉斯当年是否到过北极，根据"谁先注册谁先得"的原则，从这时开始，圣诞老人的户口就落在了芬兰的拉普兰，并得到了全世界的承认。

到了二战结束，圣诞老人又搬家到了拉普兰首府罗瓦涅米，在圣诞前接见世界各地的信徒……哦不，仰慕者，合影留念，签名留念，送礼物留念……嗯？你问为什么这里到处都是圣诞老人？开玩笑，你真当圣诞老人会分身术么？

1985 年，第一个圣诞老人村在罗瓦涅米建成，圣诞老人正式定居，在这里建立了世界上唯一位于北极圈上的邮局"圣诞老人邮局"，从这里发出的信件邮戳上有"北极圈"和"圣诞快乐"的字样，因此也成为每年无数圣诞迷及小孩子来信的目的地——不过如果你期待圣诞老人给你回信的话，最好还是赶早一点，路透社记者曾经在圣诞前夕给各国圣诞老人写信（因为所有有领土在北极圈的国家都曾宣称圣诞老人在自己国土），结果只有冰岛的圣诞老人回了信，当记者宣布冰岛胜出时，芬兰的圣诞老人打来了电话："抱歉哪，从 11 月中旬开始，我这里每天都有超过 3 万封来信，所以孩子你的信可能还在信堆里……"

但最后对圣诞老人的"盖棺定论"（圣诞老人："我还没死！"），还是在 1995 年，当时的联合国秘书长加利向芬兰罗瓦涅米的圣诞老人写信致以节日问候，所以芬兰人非常得意，认为这封信代表联合国已经承认了芬兰才是正牌的圣诞老人故乡，并因此拒绝参加次年在哥本哈根举行的世界圣诞老人大会——什么世界，圣诞老人就是芬兰的！我才不和你们这些冒牌货为伍！

时至今日，我们已经认同了这样一个传说：在平安夜的晚上，有一个穿着红衣服，戴着红色尖顶帽，赶着驯鹿雪橇，留着白色大胡子的胖老头儿，会提着一个大口袋，半夜偷偷从人家烟囱里溜进去，往小孩床头的袜子塞点小礼物——虽然现在看来这个老爷爷真不容易，全世界多少孩子啊，一晚上要给他们都发礼物，这实在是累死人不偿命的活儿，而且这么大年纪了还要爬上爬下，还是走烟囱！如果有个闪失，比如烟囱下面的壁炉还点着……不知道这工伤找谁赔去？

所以我们可以想像，圣诞老人有时也会偷懒应工一下，比如没烟囱的人家，老头子我就可以不去了嘛，总不能走窗户吧，万一被当小偷怎办？比如太远的地儿，



老头子我也可以不去了嘛，人家搞不好根本不知道我是谁嘛！比如不过圣诞节的地方，我同样可以不去嘛，那儿的孩子可以在春节拿压岁钱嘛——圣诞老人，有本事你就反驳给我看！不然的话，为什么到现在为止我还没有收到过圣诞礼物！

最后一击：关于圣诞老人的来历还有种说法，称其来自寒冷地带的某种菌类，效果等同毒品，会让人产生幻觉，以前北欧的有钱人就在帐篷里屯这个东西过冬，拿它煮汤大宴宾客，据说门外会有穷人在守候，拿容器接主人和贵宾们的排泄物饮用（真恶心），由于产生的幻想中最为常见的就是飞行，所以有一派说法坚持认为圣诞老人的起源来自于这种毒菌产生的幻想，而圣诞老人的红白装扮，正是这种菌类的样子——红白两色衍生而来。



《游戏日》各地经销商电话

各地经销商电话，如果买不到请向他们查询；如果没有您所在的城市，请向最近城市的经销商查询。

哈尔滨	雪影书居	徐女士 0451-88341810	济南	读乐儿发行公司	张主任 0531-82904601	南昌	时新书店	梅经理（女）0791-8592321
长春	东北书局	0431-2700526	郑州	文通书店	张经理 0371-68659489	昆明	尚云图书报刊有限公司	向先生 0871-4122816
沈阳	文史书店	赵女士 024-23916698	洛阳	青少年读物发行公司	杨女士 0379-63173670	重庆	渝海书店	何先生 023-67051823
大连	明天书店	13898609852 0411-84601717-8036	蚌埠	辽望书店	李女士 0552-3028028	武汉	幸福书店	027-85493889
抚顺	亚细亚书店	郎女士 0413-2600836	芜湖	智苑书店	李小姐 0553-3119006	广州	广东新世界	周先生 020-34292249
鞍山	三味书屋	程女士 0412-2218341	合肥	智苑书店	王小姐 0551-4691193	南宁	新光书店	代先生 0771-2624534
西安	尚和书店	毛先生 029-82100971	上海	赖经理	021-63765725	成都	尚和书店	王经理 028-86667805
太原	建兰图书发行部	杨经理 0351-7041968	南京	尧天文化公司	钱女士 025-83328131	长沙	盛之源书社	杨俊波 0731-5760223
北京	情文图书公司	郭经理 010-65934375	苏州	华联书店	谭女士 0512-65296610	贵阳	尚和书店	0851-5661974
天津	新兴书店	阎先生 022-27694099	无锡	江南论坛	姚先生 0510-2737161	遵义	闵经理	0852-8832880
石家庄	康迈书店	陈经理 0311-83029157	杭州	东新图书文具有限公司	周经理 0571-88256019	桂林	代经理	0773-2834966
唐山	科普期刊书社	赵女士 0315-2815445	宁波	今日书店	江先生 0574-87660206	柳州	尚和书店	0772-3113115
秦皇岛	清华书店	戴女士 0335-3691263	温州	新闻书店	0577-86057666	福州	同人图书公司	0591-83353080

资讯

编辑信箱

DRAGON：xuhl@cbigroup.com　星辰：zhoubo@cbigroup.com

fei：fuxf@cbigroup.com　牛蛙：renchao@cbigroup.com

土星男：liangly@cbigroup.com　梵天：liyf@cbigroup.com

aice：wangly@cbigroup.com　投稿信箱：gameday@cbigroup.com

如你们所愿，"无关信息"只有这点地儿了，满意了吧？







模特

橱窗里摆这样的衣架子，醒目是醒目了，但效果真的会好吗？



英雄驾到

注意左上角那位骑摩托的，乃特摄片主角“假面骑士”是也！



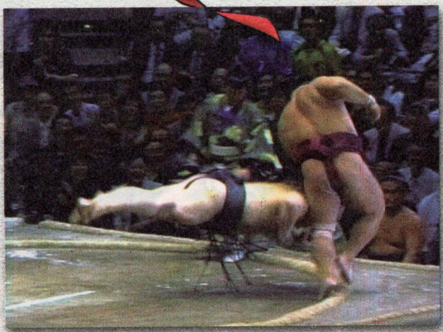
招财猫

大名鼎鼎的黑勋爵原来也偷偷的搞兼职……



禁止钓鱼

离垂钓者不到30cM的牌子上醒目写着“禁止钓鱼”，果然素质问题全世界都有。



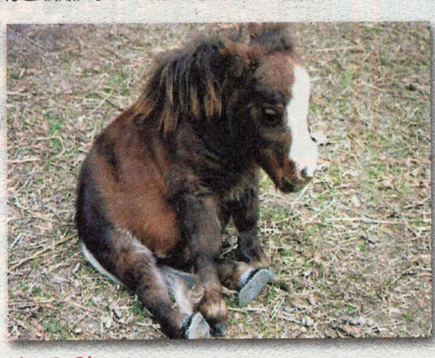
本田头槌

玩过街霸的人一定对这招有印象。



食人树

“食人树？人呢？”“被吃掉了。”



小马驹

这么Q的小东西，小心被当成毛绒玩具哦！



嫌犯

该事故现场是一家汉堡店……等一下，右下角那是什么东西！



古代都市

枝叶横生，藤蔓遍布，这城市被废弃多久了？

游戏日库存情况

02年8.10月号、03年4月号、04年2月号、04年3月号、05年6月号、机战3a专辑完全缺货，请不要再汇款。



05年1(余80本)、7(余79本)、8(余110本)、9(余80本)、10(余120本)、11(余135本)、12月号(余124本)、FF12(余40本)特辑还有少量存货，欲购从速(购买方法参见封二)。



好消息！！

掌柜说了，又有好消息要宣布啦！！！
嗯，啊……那个，啊！
游戏日官方淘宝店自3月份开业以来，受到了众多朋友的关注。
本掌柜在这里为已光顾的、正光顾的、将来要光顾的上帝们鞠躬了。
言归正转，俺要在这宣布一个好消息啊：
自开业起，凡在我店消费金额累积达到500元的（一元相当于一分），即成为我店的VIP客户了。也就是您将是上帝中的上帝了。
那就可以在享受淘宝价的基础上，再享受8.8折做为对上帝的回馈。这可是终身的幸福哦！
当然了，邮费是不含在打折范围内的。
还有一条非常关键哟，那就是本次推出的VIP仅适合淘友哦，邮局和银行汇款的就只能等下一波啊
欢迎广大淘友来查询您的积分！
QQ：12754059 旺旺：GAME_DAY
忘记说了，解释权归本掌柜所有，嘎，嘎！
淘宝店网址：**http://shop33523089.taobao.com**
淘宝店掌柜：**game_day**





大家好，我是掌机栏目主持人 Aice。就如大家所看到的，本期栏目的名字叫做——降龙十八掌！哈哈哈，填铁砂掌、化骨绵掌的家伙们！你们失算了吧。哈哈哈哈……（众人投以鄙视的目光）。话说回来……这栏目征名咋变成猜谜大赛了？咳……不管怎么说，填了降龙十八掌的读者，还是能得到一本游戏日作为奖励……当然，是下期的。

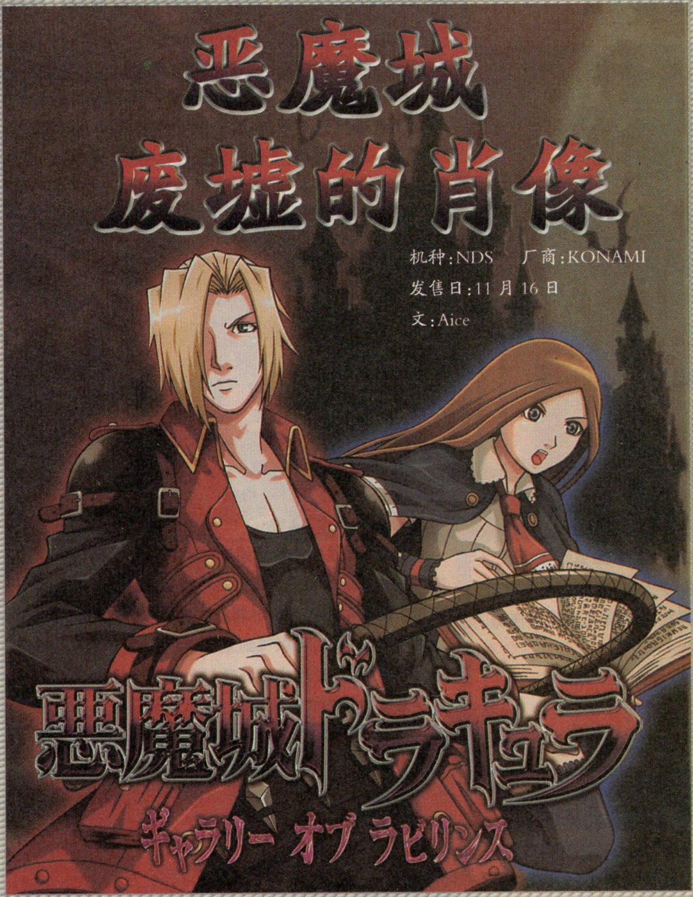
下面就让我们进入正题，本期掌机栏目增加了一些新玩意，体现掌机联机互动乐趣的小版块以及休闲娱乐游戏的小版块。这些可是掌机上的亮点啊，没有了他们，掌机的世界就黯然失色了。大家都发现了吧，现在掌机栏目在做一些新的尝试，因为本栏目还是个新生的小婴儿，让她健康成长还需要我们努力和读者大人们的大力支持，如果您有什么想法，就请写在调查表上吧，每一个宝贵的意见都是栏目成长的营养啊。

这段时间掌机上的大作不断啊，恶魔城、MGS、我们的太阳都相继推出新作，还有 JUMP 超级大乱斗、圣女贞德等一批好游戏，但在攻略选择上，却让我们非常头疼，这么多大作，全做下来页数肯定不够的呀。经过多次开会谈论之后，我们决定让我们的太阳、圣女贞德做下牺牲，为其他老前辈们让路。贞德 fans 们不要怪我啊，我也非常心痛啊。这个游戏的确非常不错，游戏画面和过场动画都极赞啊，只能怪她生不逢时。而 MGS 由于时间仓促，而且是美版（编辑部一帮人全是英语苦手），这次如果有遗漏的地方下期研究里见。

这次的废话就说这么多吧，各位请无视我，开始看攻略吧。

恶魔城 废墟的肖像

机种：NDS　厂商：KONAMI
发售日：11 月 16 日
文：Aice



恶魔城也算是 KONAMI 经久不衰的成功作品了，特别是在掌机领域一直占有非常重的分量。从 GBA 到 NDS 这一路过来，没玩过恶魔城的掌机玩家应该没几个吧。

这次的恶魔城由于发售日是在 11 月 16 日这个尴尬的时间，读者们拿到这本书的时候，应该已经过了一个月了吧，想必恶魔城的铁杆 fans 们都已经等不急先通了一遍了吧。我们也考虑到了这点，所以这次恶魔城的攻略以完美的收集要素为主，以帮助已经通关但还没有达到完美收集的玩家们达成最终的成就。因为恶魔城向来是以收集要素丰富而著称，这次更是把收集这个关键发挥到了极致，除了地图、怪物等常规要素，连道具、技能、任务、熟练度等都需要收集，想要全部完成可不是一件容易的事。

人物介绍



JONATHAN MORRIS 乔纳森·莫里斯

继承圣鞭“Vampire Killer”的年轻吸血鬼猎人，性格热血刚烈，有时候显得有些鲁莽，口头禅是“No problem”，一直很讨厌自己的父亲。

CHARLOTTE AULIN 夏洛特·欧铃

乔纳森的青梅竹马，知识丰富，并持有让人惊讶的强大魔力。性格冷静沉着，这一点正好弥补了乔纳森的缺点，二人可以称为最佳搭档。

系统介绍

操作介绍（包含所有魔导器）

十字键←和→	人物移动	↑+Y	使用技能
十字键↓	蹲	↑+X	使用协力技
Y 键	攻击	↑+L	高跳（升龙拳）
X 键	换人	↓+B	滑铲 / 降到下一层
A 键	召出 / 召回同伴	↓+A	召出同伴并固定
B 键	跳跃	→→+Y	使用武器特殊能力
L 键	快速后退	→↓←→+Y	紧急回避
R 键	让同伴使用技能	↑←↓→+Y	飞膝攻击
SELECT 键	切换地图 / 状态画面	跳跃中↓+Y	鞭子斜下攻击
START 键	主菜单	跳跃中 B 键	二段跳

菜单介绍



EQUIP	装备，分别为 武器 技能 防具 头盔 鞋 装饰品 1 装饰品 2 协力技，下方蓝色框内为可选择的装备，按 L 键可以切换排序方式。
USE ITEM	使用各种回复道具
SUSPEND	中断游戏并存档，下次开始游戏时可以读取中断存档，只能读取一次。
CONFIG	设定游戏的基本操作键位，以及音量。
TALK	和同伴对话，教一些游戏的基本常识。
RELICS	魔导器的设定，后文有详细说明
GUIDES	查看各种收集要素，包括敌人图鉴、物品、技能、任务
MAPS	查看地图完成度

人物状态画面



在游戏中按 SELECET 键可以把上屏切换为人物状态，两位主角的能力都显示在这里，下放还可以显示正在攻击的怪物的属性。

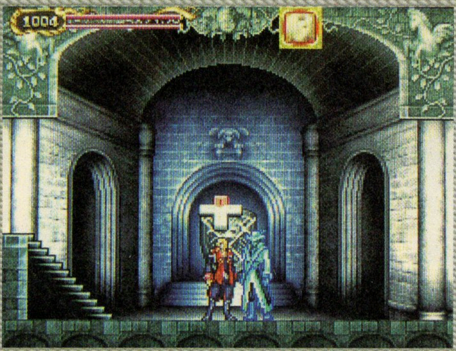
人物的能力值分为以下几项，下面我们就一一解说一下它们的作用。

ATK	攻击力(含武器攻击力)
DEF	防御力(含防具防御力)
STR	基本物理攻击力
CON	基本物理防御力
INT	影响魔法威力
MND	影响魔法防御力
LCK	幸运值，影响掉宝率

在人物属性下方显示着当前使用的武器和装备的技能，后方对应的标志则为该武器或技能的属性，本作属性共分为以下几种。在敌人的属性显示上，蓝色表示为该怪物的耐性属性，红色表示克制该怪物的属性。

打击	锤和斧类武器
鞭	鞭子类武器
斩	剑 / 大剑 / 短剑类武器
炎	炎属性伤害
冰	冰属性伤害
雷	雷属性伤害
暗	暗属性伤害
光	圣属性伤害
毒	追加中毒效果(HP 徐徐减少)
诅咒	追加诅咒效果(MP 为 0)
石化	追加石化效果(无法行动)

任务



游戏开始不久后就会遇到幽灵吸血鬼猎人ヴィンド，之后在他这里可以接到各种任务，具体完成方法在攻略后有详细说明。完成后再次回到幽灵处提交任务，就可以得到奖励。这里要提醒一下，由于一些任务需要用到特定道具或装备，而这些东西只能取得一次，所以千万别乱卖东西，不然很可能导致任务无法完成。如果非常缺钱，则可以看下面这个赚钱大法。

快速赚钱大法

利用游戏的一个小 BUG，可以达到快速赚钱的效果。首先接一个任务，完成它。在提交任务的时候，按两下 A 键，也就是得到了奖励品之后，不要再按 A 键退出，而改按 START 键退出，这时你会发现，任务还是没有提交，而奖品已经得到了。就这样反复，凑齐 9 个之后卖一次，钱就大把大把地来啦。

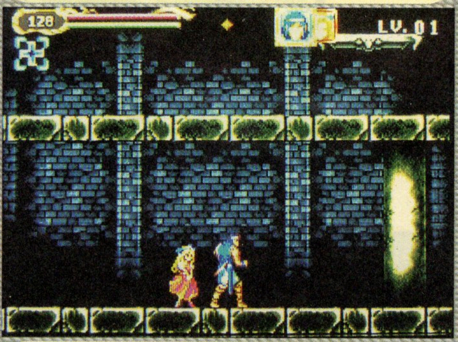
小贴士：MP 不够的时候换成夏洛特会恢复得比较快。打坏路灯也可以补 MP。MP 满的时候打坏路灯就会掉下金币了。

联机商店

利用 NDS 的联机功能，我们可以开联机商店，也就是变相地和其他玩家交换道具（反正钱可以无限赚）。具体的操作步骤是：首先在商人处选择"ITEM DISPLAY"展示你要卖的道具，一次 8 个。然后存档，进入 SHOP MODE，就可以让其他玩家进来买啦。

特别模式

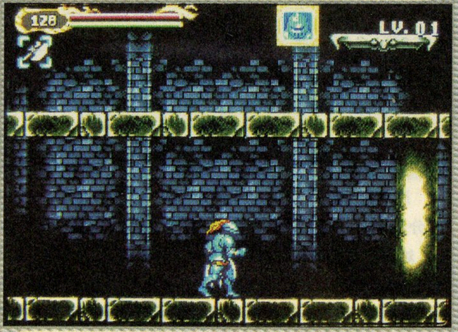
通关之后再选择新游戏就可以选择游戏难度了，并多出几个新模式，JONATHAN 就是普通模式。



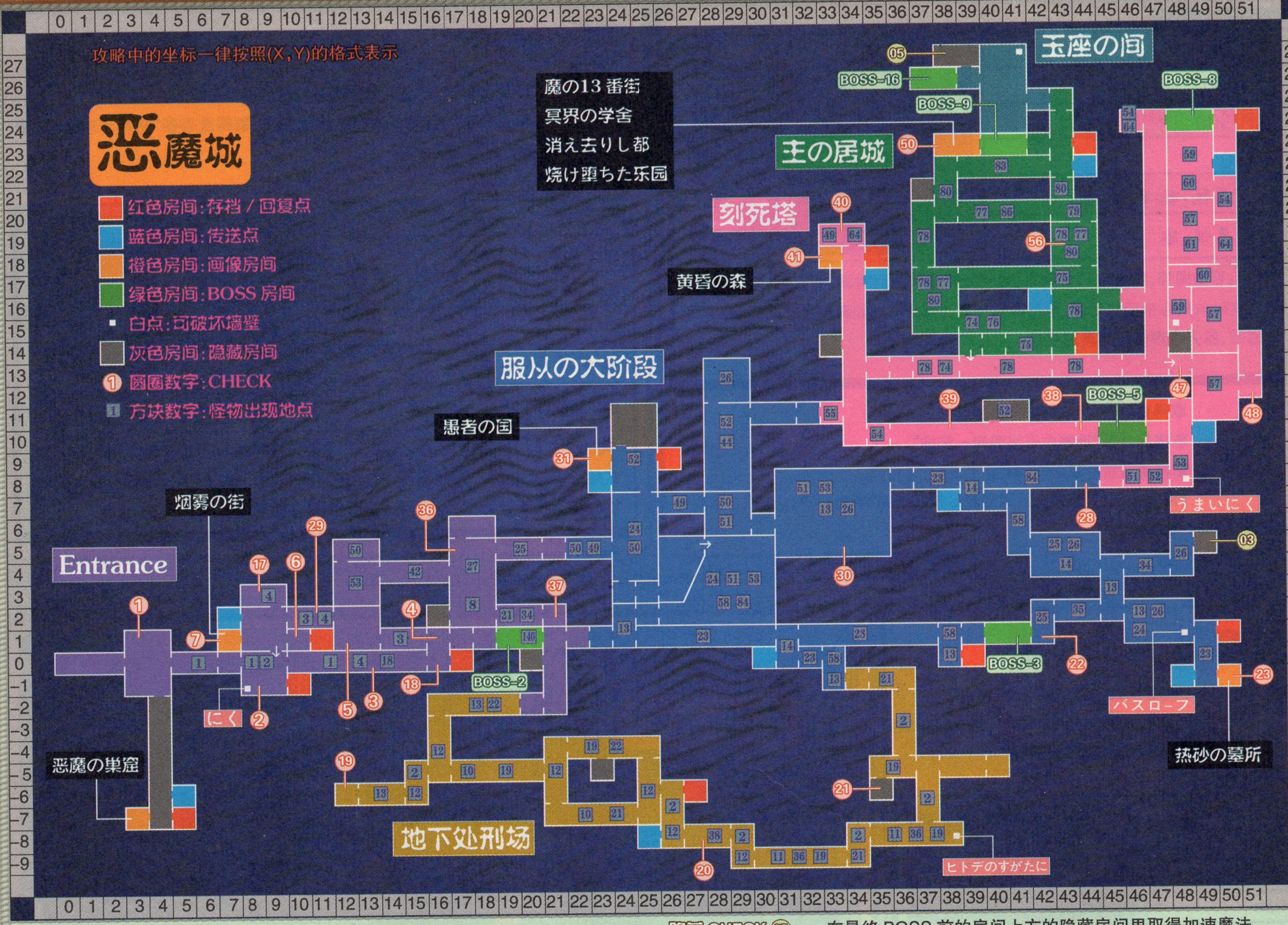
RICHITER 模式下主角为西蒙和玛利亚，在这个模式下无法打开菜单，也就是说不能换装备，也不能使用道具，只能靠存档点和取得血瓶来回复。按 SELECT 键可以切换能力。



SISTER 是吸血鬼两姐妹的模式，这个模式下全部操作触摸屏进行攻击。姐姐丝特拉使用触控笔划动屏幕攻击。妹妹罗蕾塔点击屏幕放冰魔法攻击。两姐妹的行动用十字键控制，可以飞到空中，但飞行是需要消耗 MP 的，所有的攻击动作也会消耗 MP。站到地上 MP 就会迅速回复。这个模式非常有趣，推荐大家来玩。



隐藏模式：消灭 92 号怪物(蓝色斧头兵)达到 1000 只之后，新开游戏会多出一个新模式。在该模式下操作的人物就是该斧头兵。追求完美的玩家可以试试。



隐藏CHECK ⑬ 取得新的协力技"二人夹击"。

隐藏CHECK ⑮ 在最终BOSS前的房间上方的隐藏房间里取得加速魔法。

恶魔城 Entrance

CHECK ① 下方取得魔导器"按×键切换人物"。吊桥上取得魔导器"按A键呼出同伴、再按一次消失",呼处同伴一起踩下机关,吊桥落下。在这上方还有夏洛特新技能"全属性上升",但要变猫头鹰后才能飞上来,现在先不用管。

CHECK ② 往下跳下取得两个主角的新武器,顺便存档。

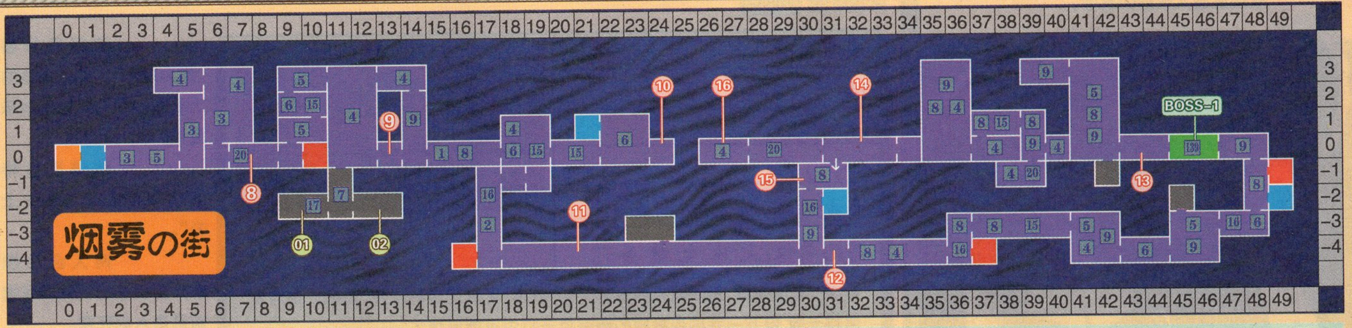
CHECK ③ 后方有怪物牛冲过来,一路砍碎柱子前进,最后跳上台阶躲开怪牛,它撞开墙壁后继续前进。

CHECK ④ 取得乔纳森新能力投掷匕首。

CHECK ⑤ 跳上石像取得魔导器"↓+A呼出同伴并固定在此处"。在石像上呼处同伴并固定,把石像推到左边楼梯下,然后按×键切换人物跳上台阶。台阶上取得夏洛特新能力喷火。

CHECK ⑥ 遇到维恩德,接到第一个任务"旅の准备",内容是到隔壁房间的神父处买一个ポーション和地图。完成后取得魔导器"↓+B"滑铲,可以通过狭窄的地方。

CHECK ⑦ 从画里进入新地图"烟雾の街"。



隐藏CHECK ⑪ 取得乔纳森新能力"投掷馅饼"。

隐藏CHECK ⑫ 取得乔纳森新能力"纸飞机"。

CHECK ⑧ 这里的怪鸟骑兵可以用夏洛特的蓄力喷火轻松解决。

CHECK ⑨ 取得协力技能"交互攻击"。↑+×键发动。

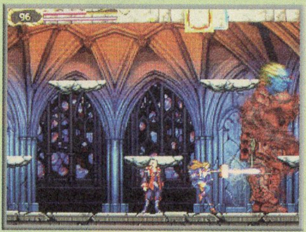
CHECK ⑩ 取得协力技能"十字雷电"。

CHECK ⑪ 召出同伴并固定在矿车上,然后攻击开关,然后马上换人,即可乘车撞开墙壁前进。

CHECK ⑫ 取得魔导器"按R键同伴使用技能"。

BOSS 战 BOSS-1

无头骑士	
HP:600	
EXP:500	
SP:40	
相克属性:锤 鞭子 电	
弱化属性:冰	



战法:召出同伴,然后自己去撞它,运气好就会被弹到对面,两人将他夹在中间打。这时他只会来回的转身,不用客气一直打到死吧。如果他发射骷髅,则将同伴召回,躲开全部骷髅后再用夹攻。

CHECK ⑬ 取得魔导器"空中踩同伴肩膀跳"。

CHECK ⑭ 取得魔导器"推物中召出同伴一起推"。

CHECK ⑮ 取得夏洛特新技能"风切"。

CHECK ⑯ 打倒一大堆飞斧战士后取得夏洛特新技能"暂时 CON 上升"。回到起点的画处,回到恶魔城。

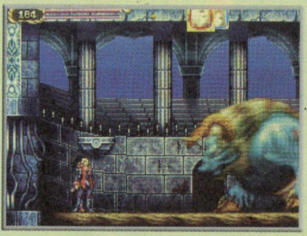
恶魔城

CHECK ⑰ 取得魔导器"攻击后的敌人可以显示名称"。

CHECK ⑱ 用空中踩同伴肩跳的方法跳上台阶,取得魔导器"用鞭子攻击后,按住 Y 键不放,鞭子保持在手中"。

BOSS 战 BOSS-2

半身怪牛	
HP:800	
EXP:1000	
SP:45	
相克属性:剑系 火 圣	
弱化属性:暗	



战法:由于行动缓慢,战法比较简单,主要是观察他的准备行动,以判断攻击方式然后相应地躲开。当吐出舌头的时候跑开躲过。冲撞的话从台阶上跳起躲过。跳起的话用滑铲躲过。吐出石块的时候躲在台阶下即可。

恶魔城 地下处决场

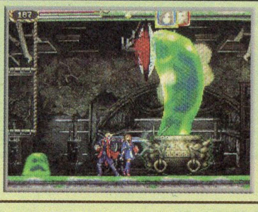
CHECK ⑲ 下取得乔纳森的新能力"重点攻击"。

CHECK ⑳ 此处骨龙站在远处蓄力喷火攻击比较安全。

CHECK ㉑ 取得夏洛特新技能"冰柱"。

BOSS 战 BOSS-3

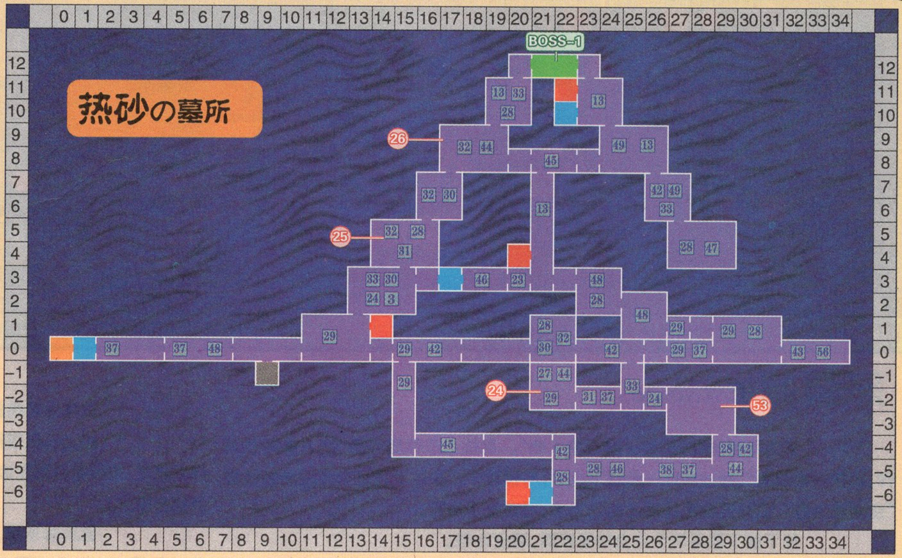
大史莱姆	
HP:666	
EXP:2000	
SP:50	
相克属性:火 冰 电	
弱化属性:无	



战法:非常简单的战法,使用夏洛特,因为她的 MP 回复速度快。站在坛子旁边,打坛子让大史莱姆现身,然后发动十字雷电合体攻击,然后注意清除小史莱姆。待到 MP 回复满之后如此重复,非常安全的打法,只是有点费时间。

CHECK ㉒ 取得魔导器"二段跳"。然后用踩肩跳再二段跳跳上楼梯。

CHECK ㉓ 从画里进入热砂の墓所。



CHECK ㉔ 取得合体攻击"飞刀攻击"。在这个房间的正上方房间可以取得夏洛特新技能"防御飞行道具"。

CHECK ㉕ 获得乔纳森的新能力"铁球攻击"。

BOSS 战 BOSS-4

埃及王后	
HP:1500	
EXP:3000	
SP:50	
相克属性:锤 鞭子 剑系	
弱化属性:火 冰 电 暗 圣	



战法:非常简单,用刚取得的合体"飞刀攻击"可以迅速解决她。魅惑攻击对夏洛特无效,但万一乔纳森被她的媚惑攻击打中可就麻烦了。

CHECK ㉖ 取得魔导器"推力加强"。推掉旁边的大岩石。回到画处返回恶魔城。

CHECK ㉗ 取得夏洛特新技能"暂时 MIND 上升"。

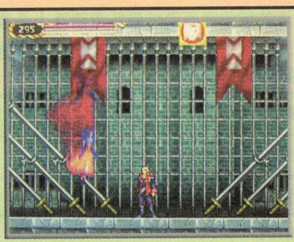
CHECK ㉘ 两人合力推开弹簧挡住的机关,继续前进进入刻死塔。



恶魔城 刻死塔

BOSS 战 BOSS-5

吸血鬼姐妹 丝特拉	
hp:2500	
EXP:0	
SP:0	
相克属性:鞭 剑 火 电	
弱化属性:冰	

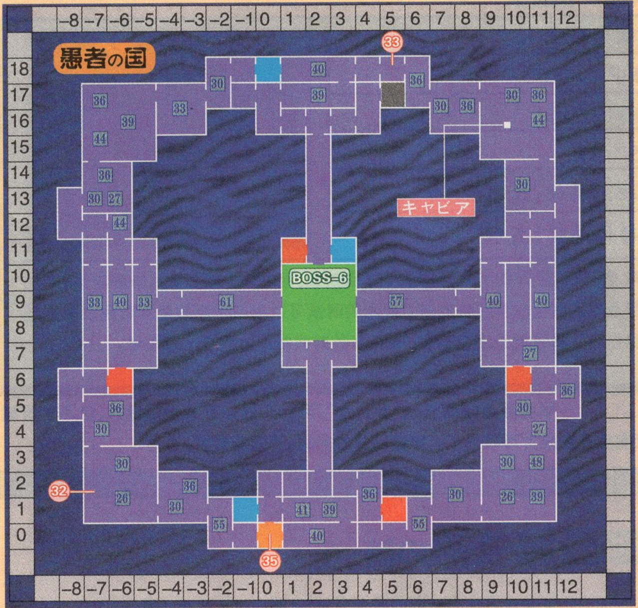


战法:敌人主要以剑气攻击,只要在她挥剑的瞬间用二段跳就可以躲开,落下的时候顺便给她一刀。除了剑气之外还有一招4个半月攻击,在她布置的时候千万别乱跳,等到攻击开始时用滑铲躲开。十字雷电对她有很大的效果。

CHECK 29 用传送点回到维恩德(真名恩里克·里卡多)所在的房间剧情,之后可以顺便到神父处补充点药品。

CHECK 30 取得夏洛特新技能"暂时 STR 上升"。

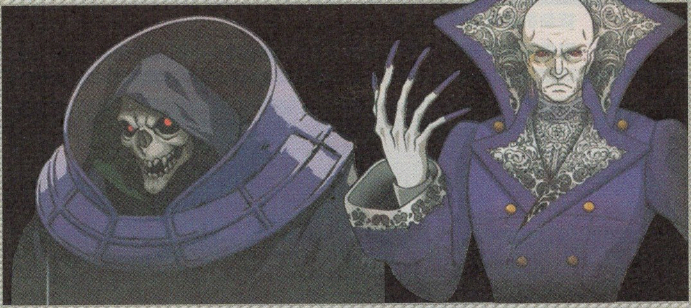
CHECK 31 来到新的画,进入愚者の国。



CHECK 32 用传送点回到维恩德(真名恩里克·里卡多)所在的房间剧情,之后可以顺便到神父处补充点药品。

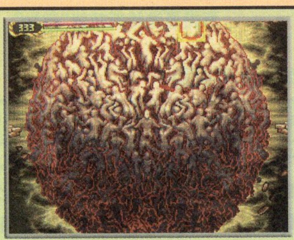
CHECK 33 取得夏洛特新技能"暂时 STR 上升"。

CHECK 34 来到新的画,进入愚者の国。



BOSS 战 BOSS-6

尸球	
HP:2000	
EXP:4000	
SP:50	
相克属性 剑 火 圣	
弱化属性 暗	



战法:先站在尸球左边的台阶上用夏洛特蓄力放冰牙,可以快速清掉尸体。尸体全部打掉之后触手会放激光,躲到两个触手中间即可。触手旋转着喷毒液时必需跟着方向往上或往下跳。有空隙就用协力技或夏洛特的魔法攻击。

CHECK 35 回到恶魔城。

恶魔城

CHECK 36 两人合力推动铁块到左边,然后用二段跳跳上取得导向鞭。

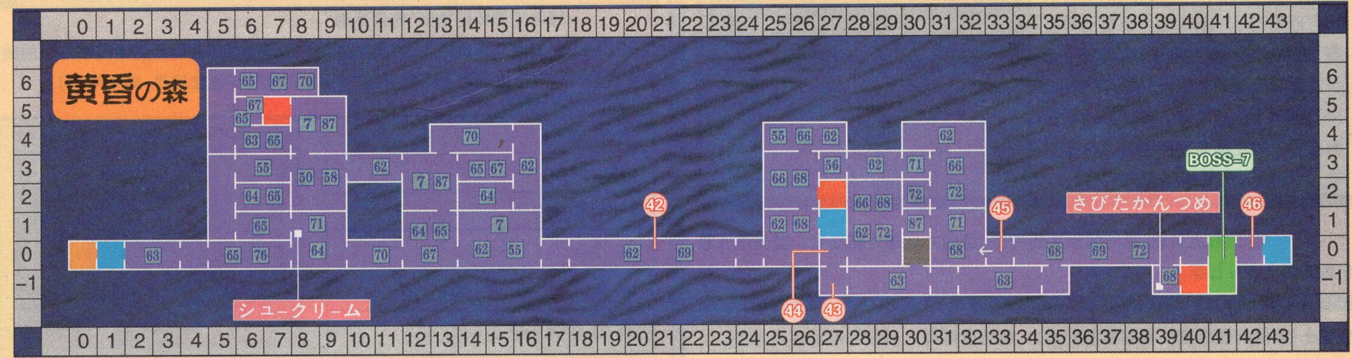
CHECK 37 取得乔纳森的新能力"飞膝攻击"。

CHECK 38 放上在尸球处取得的齿轮,启动闸门。

CHECK 39 两人分别站在两个摩托车上才会前进。途中需要不断切换人物控制人物蹲下或跳起来躲避障碍物,两辆车同时到达终点才能冲破墙壁。

CHECK 40 取得乔纳森的新能力"引敌"。

CHECK 41 从新的画里进入黄昏の森。



CHECK 42 这条路上会有石碑突然飞出攻击,非常突然,注意回避。

CHECK 43 两人合力推开石碑后往下前进。

CHECK 44 此隧道可视范围很小,前进要非常小心才行。最好用乔纳森装备导向鞭开路。

CHECK 45 取得乔纳森新能力"绝对防御"。

BOSS 战 BOSS-7

双头怪鱼
HP:1600
EXP:6000
SP:55
相克属性:电 圣
弱化属性:冰 暗



战法:只有攻击 BOSS 尾部的头才有效果,可以装备鞭等长武器来攻击。当他吸收水的时候就跳起来攻击。吐水的时候可以用刚学会的绝对防御技能来减少伤害。另外就是注意水雷。MP 多的时候就用协力技十字雷电。

CHECK 46 学会夏洛特新技能"变青蛙",可以通过一些狭窄的地方,这下恶魔城又有很多新地方可以去了。传送回画的房间,回到恶魔城。

恶魔城

CHECK 47 从左边的入口进入踩下机关,就可以关掉之前无法通过的火焰墙。电梯左边的技能需要变成猫头鹰后飞上去拿,是乔纳森的"精神力冲击波"。

CHECK 48 变成青蛙通过这里的狭窄通道。

BOSS 战 BOSS-8

死神
HP:4444
exp:0
sp:0
相克属性:无
弱化属性:暗



战法:比较困难的一个 BOSS,去之前最好将补给药品准备齐全。当死神为紫色的时候用魔法攻击打他,推荐用夏洛特的蓄力冰牙,站在两端的门口放。变成白色的时候换成乔纳森用物理攻击打他。这时候飞刀协力技会对他造成很大伤害,同样是站在门口放。当他放出四支铁爪来爪的时候,蹲在门口可以躲过。如果不幸被抓到,就召唤出另一个同伴来打碎铁爪。BOSS 的横斩和纵斩可以通过观察他的准备动作来躲避。回旋镰刀可以通过打碎周围的铁链来破坏。

CHECK 47 拔动机关可以启动电梯。

CHECK 48 取得夏洛特新技能"暂时 INT 上升"。乘电梯到中间往左进入主居の城。

恶魔城 主居の城

CHECK 51 从传送石传到恶魔城最右下角,从画里进入热砂之墓。

CHECK 52 取得乔纳森新能力"飞镖"。

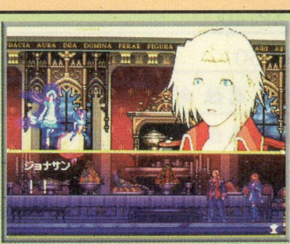
CHECK 53 从这里变成青蛙进入里面,取得夏洛特新技能"净化",这是打出 GOOD END 的必需条件。拿到后就从画返回恶魔城。

CHECK 54 此时回到神父处会发生被吸血鬼咬到的剧情,使用刚取得的净化魔法帮助神父。

CHECK 55 取得夏洛特新技能"激光"。

BOSS 战 BOSS-9

吸血鬼姐妹



战法:战法:任务是净化吸血鬼姐妹,首先用夏洛特,跑到门口去咏唱净化魔法,然后马上换成乔纳森站在夏洛特旁边使用绝对防御,等到咏唱完毕就直接胜利了。切换画面后再次和姐妹对话挑战记忆中的吸血鬼猎人。

BOSS 战 BOSS-10

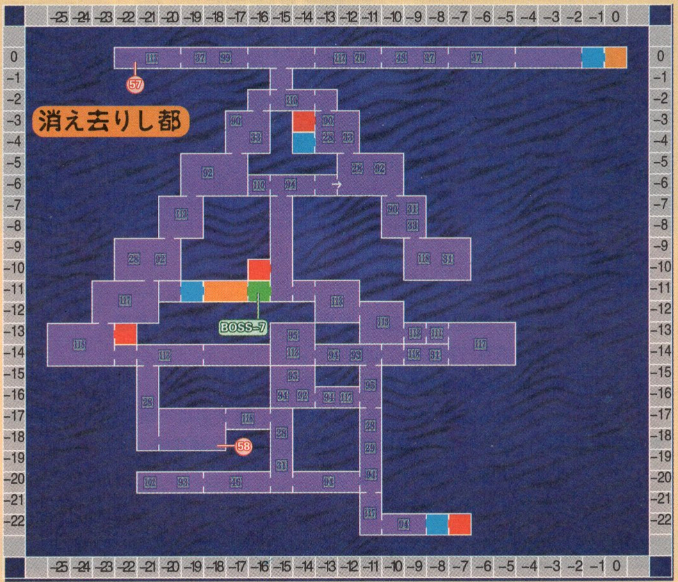
圣鞭的记忆



战法:本来以现在的级别是很难战胜他的,但我们使用一个比较猥琐的战法可以很简单地战胜他。装备上导向鞭,这鞭子比一般的鞭子长,将对手保持在屏幕边缘的位置,他就打不到你,鞭打他两下之后后退,再次用这个距离鞭打。如此反复直到将敌人折磨至死。胜利之后圣鞭能力解放。

CHECK 56 这里有五张画,要先解除周围四张,然后才能进入第五张。首先进入最左边的消え去りし都。

小贴士:技能的熟练度关系着技能的威力,熟练度练满之后技能形态还会改变。用技能攻击一个怪物,然后把怪物消灭,就可以得到该怪物的 SP 也就是熟练度值,获得的 SP 多少可以在怪物图鉴中查看。



CHECK 57 取得夏洛特新技能"伤害反射"。

CHECK 58 此处变为青蛙进入,取得新的协力技陨石术。另外地图中段最左边的地图变成猫头鹰飞上去后可取得魔导器"↑+L 高跳"(可连续使用,限乔纳森)。

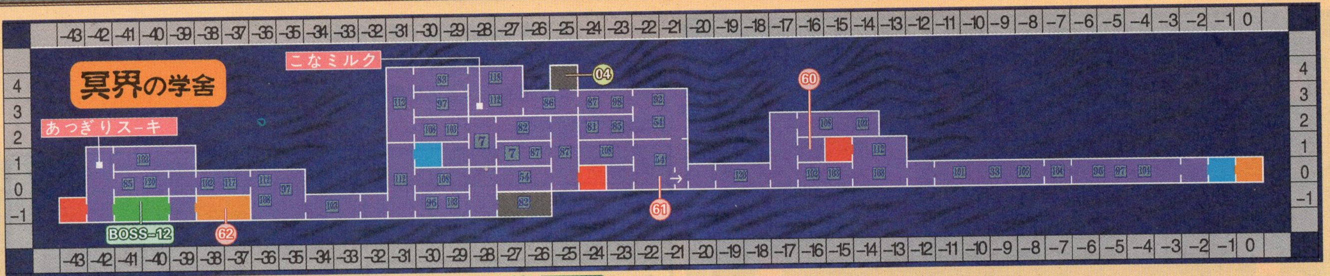
BOSS 战 BOSS-11

木乃伊
HP:4500
EXP:5000
SP:60
相克属性:剑 火 圣
弱化属性:暗



战法:只要保持站在靠中间一点的位置,BOSS 就不会放旋转五块石的那招,其他的招式都很好躲。绷带可以用二段跳躲开。落地的时候就用协力技飞刀打他,四次飞刀之后解决掉。

CHECK 59 进入 BOSS 左边的房间,从有墓碑图案的画进入冥界の学舍。



隐藏 CHECK 04 取得新的协力技“降圣水”。

CHECK 42 取得夏洛特新技能“变猫头鹰”，可以飞上以前一些无法跳上的地方。

CHECK 43 变成猫头鹰飞上这里。

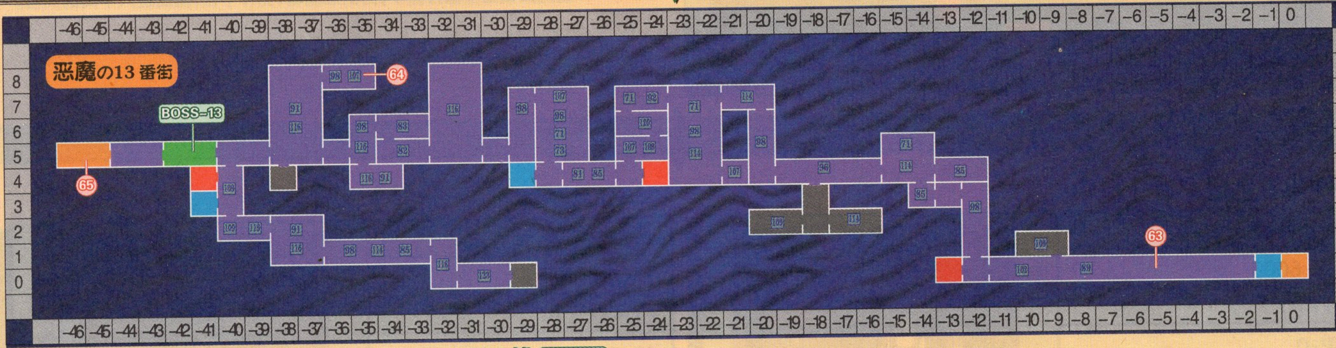


BOSS 战 BOSS-12

科学怪人	战法：很菜的一个 BOSS。将他保持在屏幕边缘处，看他开始移动的时候就用飞刀协力技攻击（这个时候能够打中的次数最多）。当他发射机枪的时候第一下硬扛，回来的时候可以用二段跳躲开。导弹则用二段跳躲开，闪电蹲着就可以躲开。跳过来的时候滑铲躲开。三个飞刀协力技后胜利。
HP：4000	
EXP：5000	
SP：60	
相克属性：鞭 剑	
弱化属性：电	



CHECK 62 可以从这里直接进入下一个画，也可以回恶魔城补给一下。



CHECK 63 走到一半会冲出一辆火车，这时候要立刻将同伴召出来一起推，不然就会被撞回上一个。

CHECK 64 这个房间需要变成青蛙才能进来，一路小心前进，最角落有一件婚纱。



BOSS 战 BOSS-13

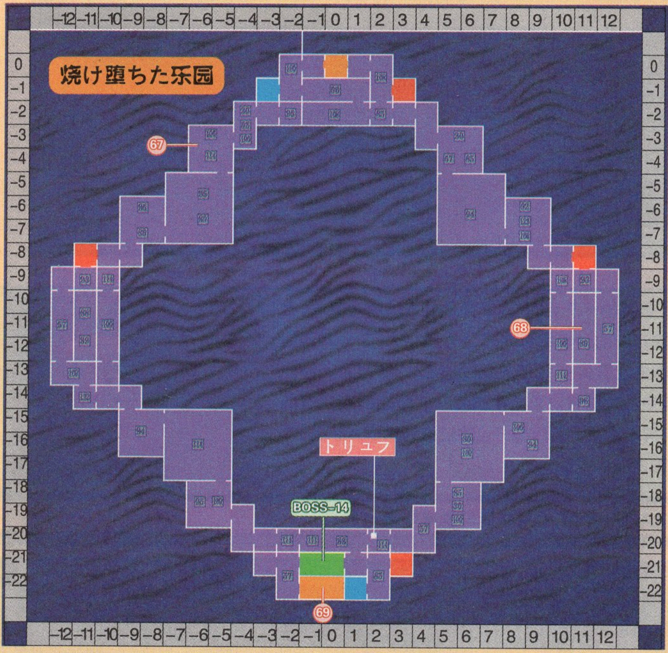
狼人	战法：很菜的 BOSS，直接硬拼即可。用飞刀合体攻击，间歇的时候用圣鞭打他几下，然后再次飞刀攻击。
HP：4500	
EXP：6000	
SP：60	
相克属性：鞭 剑 火 圣	
弱化属性：锤	



CHECK 65 在这个房间进入烧け堕ちた乐园。

魔法表

编号	名称	消耗 MP	属性	说明	入手方法
30	チェンジ·トード		打	变成青蛙通过狭窄的地方	拾（黄昏の森 43,0）
31	チェンジ·オウル		打	变成猫头鹰飞到高处	拾（冥界の学舍 –16,1）
32	サンクチュアリ		圣	净化范围内所有人	拾（热砂の墓所 27,–3 变成青蛙进入小通道）
33	ハイスピ–ド		剑	移动速度上升	拾（恶魔城 38,27 最终 BOSS 前的隐藏房间）
34	バ–サ–カ–		–	腕力上升后原地攻击	落（ア–マ–ド のみ男）
35	シェアペイン		剑	碰到敌人给予伤害	拾（消え去りし都 –22,0）
36	クリアフィ–ルド		–	飞行道具伤害无效	拾（热砂の墓所 21,1）
37	タイムスティ–ル		–	时间停止	任务（时计の针）
38	ヒ–ル		–	回复 HP	任务（神圣なる姿）
39	キュアポイズン		–	消毒	拾（烧け堕ちた乐园 –6,–3）
40	キュアカ–ス		–	消除诅咒	落（エクトプラズム）
41	ライズSTR		–	STR 暂时上升	拾（恶魔城 31,8）
42	ライズCON		–	CON 暂时上升	拾（烟雾の街 26,6）
43	ライズINT		–	INT 暂时上升	拾（恶魔城 46,24）
44	ライズMIND		–	MIND 暂时上升	拾（恶魔城 42,4）
45	ライズLUCK		–	LUCK 暂时上升	任务（幸运の数字）LCK+30
46	ライズALL		–	全属性暂时上升	拾（恶魔城 3,1）需要变猫头鹰
47	エメラルドスワロ–		剑	风刃	拾（烟雾の街 30,–1）
48	ロックストライク		打	落石攻击	购买（1000）
49	レイジングファイア		火	喷火攻击	拾（恶魔城 13,2）
50	ホワイトファング		冰	冰牙	拾（恶魔城 35,–5）
51	サンダ–ボルト		雷	落雷	拾（恶魔城 50,16）
52	ライトスピリッツ		光	放出光球	购买（3000）
53	ダ–クネスホ–ル		暗	黑洞	购买（2000）
54	テンペスト		剑	大旋风	拾（恶魔城 49,13）
55	サ–クルスト–ン		打	石精灵围绕守护	落（ドゲザ–）
56	アイスニ–ドル		冰	冰刃	购买（3000）
57	エクスプロ–ジョン		火	爆炸魔法	购买（10000）
58	チェインサンダ–		雷	连锁闪电	购买（10000）
59	ライトニングレイ		光	直线激光	拾（恶魔城 43,19）
60	アゴニ–スフィア		暗	巨大的暗之球	落（エビル）
61	サモンメディウサ		暗·石	召唤美杜纱	落（メディウサヘッド）
62	アシッドバブル		打·毒	毒之气泡	落（グラシャラボラス）
63	イ–ヴァルワ–ズ		暗·咒	诅咒	落（ヴァピュラ）
64	サラマンダ–		火	召唤火龙	购买（200000）
65	コキュ–トス		冰	暴风雪	任务（ゲ–ゴスにとどめを刺せ）
66	ト–ルリング		雷	巨大雷球	落（アムドゥシアス）
67	サモンクロウ		剑	召唤乌鸦	落（ブラッククロウ）
68	サモンゴ–スト		暗	召唤幽灵	落（ゴ–スト）
69	サモンスケルトン		打	召唤骷髅	落（スケルトン）
70	サモンガンマン		剑	召唤火枪手	落（スケルトン·ガンマン）
71	サモンフロッグ		冰	召唤青蛙	落（フロッグ）



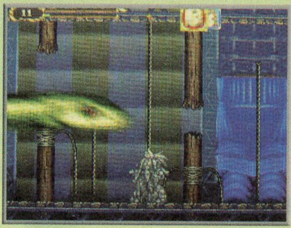
CHECK 66 这个房间的铡刀蹲下即可以躲开。

CHECK 67 取得夏洛特新技能"消毒"。

CHECK 68 变成猫头鹰飞上这个房间。

BOSS战 BOSS-14

美杜莎	
HP:3500	
EXP:6000	
SP:60	
相克属性:圣	
弱化属性:暗	

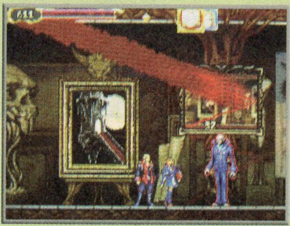


战法:相对简单的BOSS,当她变成蛇的时候就会突咬,用二段跳躲过。放出小蛇的时候用鞭子清掉即可。石化光线背过身去即可。手爪的时候也用二段跳,要看准时机。尾巴攻击只要站在缝隙之间即可,这时可以狂打她。其余时间跳起来攻击即可。

CHECK 69 到此四张画全部打完了,回到恶魔城,先存个档,然后进入中间的大画。

BOSS战 BOSS-15

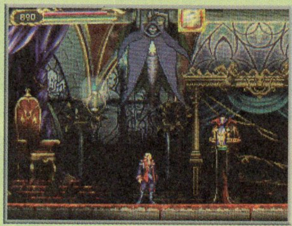
布罗内尔	
HP:6000	
EXP:0	
SP:0	
相克属性:圣	
弱化属性:暗	



战法:主要是躲避他的画笔攻击,×字形攻击的时候蹲在中间打即可。二字形攻击时需要跑到房间最边上躲,然后一路打过来。只要有圣鞭打他还是非常简单的。

BOSS战 BOSS-16

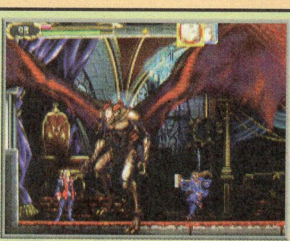
德古拉+死神	
HP:6666	
EXP:0	
SP:0	
相克属性:圣	
弱化属性:暗	



战法:不愧是最终BOSS,要掌握规律需要反复打很多遍。主要是利用出现后跳到后方的战术,火球便打不到你,只需注意躲开死神就可以放心攻击了。如果德古拉出现在墙角,打两下就跑,然后注意躲避火球和死神。当德古拉放蝙蝠和大范围死神镰刀的时候会有比较长的准备时间,这时候用R键控制夏洛特发动变猫头鹰魔法,然后躲到墙角上方。注意变完后马上将夏洛特召回。

BOSS战 BOSS-17

德古拉最终形态	
HP:6666	
EXP:0	
SP:0	
相克属性:圣	
弱化属性:暗	

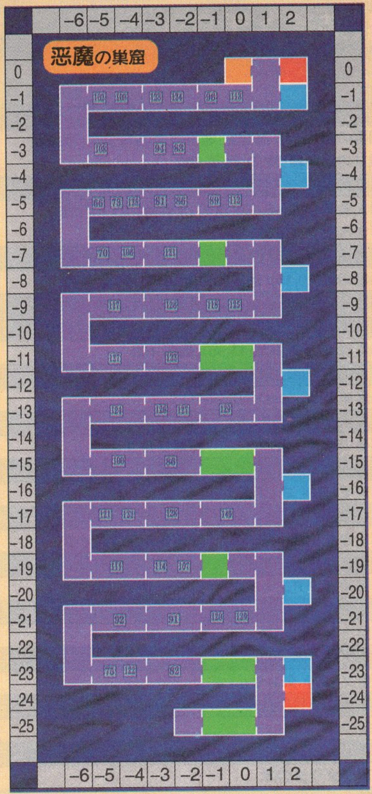


战法:只要把规律摸熟就能打过。当他跳过来踩的时候我们就往后跳躲开,顺便给他一鞭子。当他放火柱落下的时候最好不要攻击,专心躲避火柱后退。当他从屏幕两边伸爪子的时候需要召出同伴一起打,哪边靠近打哪边,这召没打退的话基本被秒。以前堆积的补血道具这时全部用掉吧,就这点来说最终BOSS还算比较简单的。





关于通关剧情……这里有个很有意思的小细节。在取得净化魔法后,回神父处会发生神父被吸血鬼咬到的剧情,这时他会让你给他使用净化魔法。但如果你不给他净化的话,通关剧情里就有微小的变动。



当地图完成度达到888%的时候，会出现一个新任务“恶魔の巣窟”（如果没出就先做别的任务）。接了之后在恶魔城入口处会多一个向下的通道。下去从画里进入第十张地图“恶魔の巣窟”。这里分为7层，每一层有一个传送点，每层直到把BOSS打败之前都不能返回。建议每打完一层就传回去买药品和存档。

第1层BOSS战 站在头前鞭打即可，拳头攻击力弱，可以忽视。眼睛放出光线威力大，蹲着可以躲过。第2层BOSS战 也没什么技术含量，注意放激光的时候蹲在它脖子下面可以躲过，其余时间猛打即可。

第3层BOSS战 每次发招之前会有准备动作，这时二段跳躲开。空中乱飞的时候看准时机用回避或滑铲躲过飞刀。

第4层BOSS战 吐火时二段跳躲过，顺便鞭打。用手抓的时候向后跳躲过，顺便鞭打。左右晃的时候不跳即可。下冲后二段跳躲过火焰，然后顺便鞭打。

第5层BOSS战 用飞刀协力技可以挡掉他的横向攻击，并给予他重大伤害。U字型攻击的时候需要站在角落里躲过。

第6层BOSS战 麻烦的吸血鬼猎人三人组。建议用夏洛特装备召唤火枪手魔法，站在远处咏唱，等着鞭子男过来的时候就放，一次能打掉他500左右HP。打一次就用二段跳跳到另一边，然后再用此方法打。打掉一个之后其余两个就是渣了。

第7层BOSS战 打自己的分身，很搞笑。换成夏洛特，装备最差的武器，最没用的魔法，这BOSS就跟渣一样，随便虐他吧。站在角落他就完全打不到你。打完取得最终协力技。

任务表

1 旅の准备	隔壁神父那买地图和回复剂	やもりのしっぽ
2 音速のパンチ	在迷雾街挂着猪肉和鸡的地方用拳套或大棒子打出	マッハパンチ
3 さばくのだいぼうれい	在热砂墓所右上的全是小飞鬼房间中打掉一定数量飞鬼后出现大骷髅，打败它	せいしょ
4 阶段の守护者	消灭10个53号怪スラントガーダ-，在楼梯上扒着的剑士	ウイップスキル2
5 旋回の奥义	使出→↓←→Y这招	スピニングアーツ
6 疾风の奥义	连续3次→↓←→Y	ソニックアタック
7 幻の鸟の王をさがせ	在消え去りし都有流沙地图的左边随机出现怪鸟，逃跑前打败它	レアリング
8 咒いに打ち胜て	中过诅咒状态	アンカ-スリング
9 圣母像の泪	愚者之国入口往左走，几个房间后会有一个圣母像，调查	せいすい
10 炸裂の奥义	使出↑←↓→Y	マ-シャルア-ツ
11 神圣なる姿	夏洛特穿上3件修女装（取得方法参考装备列表）	ヒ-ル
12 幸运の数字	金钱尾数777	ライズLUK
13 精神力の锻炼1	MP耗尽	MPMAXUP
14 精神力の锻炼2	迷雾之街得到眼镜ビンぞこメガネ	MPMAXUP
15 传说のヤリ	从30号怪身上打出技能后练满熟练度	アルカ-ド スピア
16 精神力の锻炼3	INT达到100以上	MPMAXUP
17 恶魔の巣窟	地图完成度888%	打开“恶魔の巣窟”的通路
18 グ-ルキングを倒せ	在魔13番街BOSS附近的房间，有很多僵尸，全部打倒后出现一个蓝色的僵尸王，打倒他	セイラムリング
19 无欲となれ	金钱为0	ミリオネアリング
20 A级ハンタ-	杀敌数达到1500	ロイヤルソ-ド
21 精神力の锻炼4	MND达到100以上	MPMAXUP
22 S级ハンタ-	杀敌数达到3000	アンデッド キラ-
23 ギャンブラ-	集齐一套牌，分别在39、40、70、107、111号怪身上打到	ギャンブラ-のメガネ
24 时计の针	DS内置时间为12点	タイムステイ-ル
25 毒をもつて毒を制す	取得かびパン（黄昏森林取得）、ベニテングダケ（毒蘑菇男打出）、ロングソ-ド（路上捡）	アサシンブレ-ド
26 体力增强1	取得ハチのす	HPMAXUP
27 体力增强2	取得あつぎりステ-キ	HPMAXUP
28 孤独な演奏会	在冥界学舍有钢琴的房间等几秒钟	ちくおんき
29 体力增强3	集齐5种ケ-キ（蛋糕）	HPMAXUP
30 十字架の祈り	在魔13番街调查某个房间内的十字架	クロス
31 体力增强4	CON达到100以上	HPMAXUP
32 失われたペ-ジ	在恶魔の巣窟里捡到两张书页	しんぶぐじてん
33 百战炼磨	消灭100种以上敌人	ル-ンリング
34 圣なる力の熟练者なれ	乔纳森的十字架、圣水、圣书技能熟练度全满	グランド クロス
35 オ-ルマイティ	乔纳森全技能学会	ステラソ-ド
36 大贤者	夏洛特全魔法学会	スピ-ド スタ-
37 ゲ-ゴスにとどめを刺せ	用神父处买的はくしの书打败恶魔の巣窟的第二个BOSS罪魔兽	コキュ-ト ス

技能表

编号	名称	消耗MP	属性	熟练度SP	说明	入手方法	备注
1	ナイフ		剑	300	投掷匕首	拾(恶魔城 16,0)	熟练满后投掷 3 把
2	おの	22	剑	1000	对空投掷斧头	落(アックスアーマ-)	熟练满后攻击范围扩大
3	クロス		圣	2000	十字架	任务(十字架の祈り)	熟练满后攻击范围扩大
4	せいすい		火·圣	2000	圣水攻击	任务(圣母像の泪)	熟练满后攻击范围扩大
5	せいしょ		圣	2000	圣书旋转攻击	任务(さばくのだいぼうれい)	熟练满后可同时发射 2 个
6	ジャベリン	25	剑	1500	投掷长枪	落(アーマ-ナイト)	熟练满后攻击范围扩大
7	ちょうこう石	22	剑	1000	投掷遇壁反弹的飞镖	落(レライエ)	熟练满后上下发射
8	ブ-メラン		剑	1500	回旋标	落(ブ-メラン·スケルトン)	熟练满后攻击范围扩大
9	ブワカナイフ		剑	1000	ブワカ族旋转飞刀	拾(热砂の墓所 30,1)	熟练满后攻击范围扩大
10	しゅりけん		剑	300	忍者手里剑	购买	熟练满后投掷 4 把
11	やぎゅうしゅりけん		剑	1000	上忍手里剑	购买	
12	えんばん		剑	1500	地面刺刀转轮	购买	熟练满后左右发射
13	くにみつ		剑	1000	短刀直线攻击	购买	熟练满后投掷 3 把
14	くない		剑	500	短刀范围攻击	购买	熟练满后投掷 5 把
15	かみひこうき	3	剑	100	投掷纸飞机	拾(烟雾の街 12,-2 隐藏房间)	熟练满后多个小人
16	パイ	3	打·暗	100	投掷馅饼	拾(烟雾の街 9,-2 隐藏房间)	
17	ボウガン		火	500	手枪攻击	落(ボウガンアーマ-)	
18	ダ-ツ		剑	200	彩色追加伤害飞刀	购买	熟练满后追加伤害
19	コンバットボム		火	1500	手榴弹攻击	拾(愚者の国 -7,2)	熟练满后爆炸范围扩大
20	てつきゅう		打	1000	铁球攻击	拾(热砂の墓所 14,4)	熟练满后带刺
21	ガ-ド		–	–	原地防御,CON、MND 上升	拾(黄昏の森 33,0)	
22	オフエンスフオ-ム		打	–	暂时提升 STR	拾(恶魔城 12,-6)	
23	ディフエンスフオ-ム		打	–	暂时提升 CON	落(ファイナルガ-ド)	
24	ちょうはつ		打	–	吸引敌人攻击	拾(恶魔城 33,19)	
25	くさりつきてつきゅう		打	1000	旋转大链铁球	落(ヘヴィアーマ-)	熟练满后攻击范围扩大
26	ランペ-ジ		打	–	拳法攻击	购买	
27	ひざげり		打	–	飞膝撞	拾(恶魔城 21,2)	
28	オ-ラブラスト		圣	1500	精神力冲击波	拾(恶魔城 47,19)	熟练满后冲击波范围扩大
29	ソニックアタック		剑	1500	超高速移动攻击	任务(疾风の奥义)	熟练满后移动距离增加

魔导器

编号	名称	说明	入手方法
1	チエンジキュ-ブ	×键切换人物	拾(恶魔城 4,-1)
2	コ-ルキュ-ブ	A 键召出同伴,再按召回	拾(恶魔城 4,0)
3	スキルキュ-ブ	按 R 键同伴使用技能	拾(烟雾の街 30,-4)
4	ウエイトキュ-ブ	↓+A 键召出同伴并固定	拾(恶魔城 13,1)
5	アクロバットキュ-ブ	空中踩同伴的肩跳	拾(烟雾の街 44,0)
6	サポ-トキュ-ブ	召出同伴一起推障碍物	拾(烟雾の街 30,0)
7	やもりのしっぽ	↓+B 使用滑铲	任务「旅の准备」
8	ひしょう石	二段跳	拾(恶魔城 42,1)
9	グリフォンのつばさ	↑+L 超高跳	拾(消え去りし都 -25,-13)
10	パワ-グロ-ブ	推力加强	拾(热砂の墓所 19,9)
11	スピニングア-ツ	→↓←→Y 翻滚回避	任务「旋回の奥义」
12	マ-シャルア-ツ	↑←↓→Y 飞膝攻击	任务「炸裂の奥义」
13	クリティカルア-ツ	→→Y 使用武器特殊能力	拾(愚者の国 2,11)
14	ウイップスキル1	鞭子攻击后按住 Y 键不放	拾(恶魔城 16,1)
15	ウイップスキル2	跳跃中↓+Y 鞭子斜下攻击	任务(阶段の守护者)
16	ようせいの书	击中敌人显示名称	拾(恶魔城 8,3)

全物品、装备入手方法

道具

编号	名称	类型	取得方法
1	ポ-ション	食物	烟雾の街(18,1)/ 恶魔城 地下处刑场(37,-5)/ 恶魔城 服从の大阶段(32,7)、购买 500
2	ハイポ-ション	食物	愚者の国(11,5)/ 热砂の墓所(26,-2)、购买 2000
3	エクスポ-ション	食物	消え去りし都(-8,-9)/ 魔の13 番街(-21,4) 掉落ダブルアックスア-マ-
4	マインドアップ	食物	恶魔城 地下处刑场(32,6)/ 愚者の国(9,9)、购买 400
5	マインドハイアップ	食物	愚者の国(10,15)/ 热砂の墓所(26,6)、购买 1200
6	マナプリズム	食物	烧け坠ちた乐园(-4,-20)/ 消え去りし都(-11,-5) 掉落デ-モン
7	アンチド-テ	食物	恶魔城 地下处刑场(15,-5)、购买 100
8	アンカ-ス	食物	热砂の墓所(25,9)、购买 100
9	にく	食物	恶魔城 Entrance(15,0)/(8,-1)
10	うまいにく	食物	恶魔城 刻死塔(48,8)　　掉落カトブレパス
11	あつぎりステ-キ	食物	冥界の学舍(-42,0)　　掉落ゴルゴン
12	おにぎり	食物	掉落スケルトン·ファ-マ-
13	うまいキノコ	食物	掉落モ-ルドコ-プス
14	コ-ンス-プ	食物	愚者の国(-5,15)
15	カレ-	食物	消え去りし都(-10,-8)　　掉落ラルフフェイク
16	ラ-メン	食物	掉落グラントフェイク
17	クリ-ムソ-ダ	食物	掉落サイファフェイク
18	シュ-クリ-ム	食物	黄昏の森(8,1)
19	ミルク	食物	掉落カトブレパス
20	コ-ヒ-	食物	掉落デビルホイ-ル
21	こうちゃ	食物	掉落ゴ-ストダンサ-
22	プリン	食物	掉落アマラリックスナイパ-
23	いちご	食物	掉落ウネ
24	メロン	食物	掉落インビジブル
25	ぶどう	食物	掉落ワクワクの木
26	ハンバ-ガ-	食物	掉落キラ-クラウン
27	フライドチキン	食物	掉落ド-ド-
28	ホットドッグ	食物	掉落グラシャラボラス
29	パンプキンパイ	食物	热砂の墓所(22,3)
30	ホットケ-キ	食物	掉落のみおとこ
31	ほうれんそうのかんづめ	食物	烧け坠ちた乐园(6,-5)
32	フォアグラ	食物	恶魔城 王座の间(21,27)
33	キャビア	食物	愚者の国(10,16)
34	トリュフ	食物	烧け坠ちた乐园(2,-20)
35	パエリア	食物	掉落フォルネウス
36	スパゲティ	食物	愚者の国(3,7)
37	アイスクリ-ム	食物	烧け坠ちた乐园(-8,-15)
38	ムニエル	食物	掉落はんぎょじん
39	ヒトデのすがたに	食物	恶魔城 地下处刑场(38,-8)
40	とうにゅうロ-ル	食物	魔の13 番街(-16,2)
41	ザッハトルテ	食物	烟雾の街(24,-3)
42	NYチ-ズケ-キ	食物	自动贩卖 10
43	ミルフイ-ユ	食物	魔の13 番街(-31,8)
44	タルト·オ·ポワ-ル	食物	自动贩卖 500
45	ガト-フレ-ズ	食物	魔の13 番街(-16,2)
46	クグロフ	食物	魔の13 番街(-10,1)
47	まっちゃシフォン	食物	烟雾の街(9,-2)
48	ガト-マロン	食物	魔の13 番街(-15,5)
49	ラングドシャクッキ-	食物	魔の13 番街(-16,2)
50	フィナンシェ	食物	烧け坠ちた乐园(9,-16)
51	トロピカルサンデ-	食物	掉落スカル·バ-テンダ-
52	バケツプリン	食物	掉落プロセルピナ
53	あひるがし	食物	掉落ト-ド
54	ピ-タン	食物	掉落フロッグ
55	イベリコぶたの生ハム	食物	掉落チュパカブラ
56	エビチリ	食物	掉落リッパ-
57	ペキンダック	食物	掉落チュパカブラ
58	カルボナ-ラ	食物	愚者の国(1,7)
59	ペンネアラビア-タ	食物	掉落ハ-ピ-
60	こなミルク	食物	冥界の学舍(-28,3)
61	ふはいドリアン	食物	愚者の国(-3,16)、掉落デ-モンヘッド
62	ミンチ	食物	任务音速のパンチ
63	やきそばパン	食物	冥界の学舍(-39,1)
64	たっちDEボン	食物	愚者の国(5,17)

65	かびパン	食物	黄昏の森(7,2)
66	ペンタ-スナチュラル	食物	掉落ワイト
67	バースデーケーキ	食物	购买 3000 只在生日贩卖
68	マジカルチケット	食物	掉落レッドアクスアーマー、购买 1000
69	ハチのす	食物	掉落ビーハイブ
70	ベニテンダケ	食物	掉落モールドコープス
71	くさった肉	食物	掉落ゾンビ
72	3年ミルク	食物	焼け坠ちた乐园(5,-6)　　掉落スローマスター
73	さびたかんづめ	食物	黄昏の森(39,-1)
74	しろのちず1	观赏用	购买 100
75	しろのちず2	观赏用	购买 100
76	しろのちず3	观赏用	购买 100
77	本のきれはし1	观赏用	悪魔の巣窟
78	本のきれはし2	观赏用	悪魔の巣窟
79	スペードのA	观赏用	掉落サッカーボーイ
80	ダイアのA	观赏用	掉落コッペリア
81	ハートのA	观赏用	掉落ニュクス
82	クラブのA	观赏用	掉落トレント
83	ジョーカー	观赏用	掉落キラークラウン
84	ちくおんき	观赏用	任务孤独な演奏会
85	レコード1	观赏用	BOSS RUSH
86	レコード2	观赏用	BOSS RUSH
87	レコード3	观赏用	掉落アバドン
88	レコード4	观赏用	掉落アムドウシアス
89	レコード5	观赏用	购买 30000

武器

编号	名称	类型	取得方法	ATK	属性
	ヴァンパイアキラー	鞭	初期装备		
90	かわのムチ	鞭	烟雾の街(18,1)	22	
91	てつのムチ	鞭	热砂の墓所(13,0)	35	
92	ローズウィップ	鞭	悪魔城 刻死塔(49,19)、掉落しょくじんばな	60	斩
93	メディウサウィップ	鞭	掉落メディウサヘッド	30	石
94	ネビュラ	鞭	悪魔城 Entrance(18,6)	37	
95	ほのおのムチ	鞭	冥界の学舍(-21,0)	65	炎
96	しっこくのムチ	鞭	焼け坠ちた乐园(-3,-21)	44	暗・毒
97	アンデッドキラー	鞭	任务S级ハンター	70	
	ヴァンパイアキラー(解放后)	鞭	击破圣鞭的记忆	80	光

编号	名称	类型	取得方法	ATK	属性
98	ナイフ	短剑	购买 200	9	
99	コンバットナイフ	短剑	悪魔城 Entrance(20,0)	19	
100	バーゼラルド	短剑	购买 2800	35	
101	カタール	短剑	掉落スケルトン・ブレイズ、购买 5400	48	
102	チンクエディア	短剑	购买 7500	59	

编号	名称	类型	取得方法	ATK	属性
103	ショートソード	剑	悪魔城 Entrance(8,-1)	16	
104	カトラス	剑	掉落ザッキーノ	21	
105	ロングソード	剑	烟雾の街(35,3)	29	
106	グラディウス	剑	掉落スラントガーダー	35、DEF+2	
107	ミリカンの石刀	剑	烟雾の街(38,3)	40	石
108	ラハブの冰剑	剑	掉落ウィングエッジ	40	冰
109	アグニの炎剑	剑	掉落フレイムデーモン	40	炎
110	アサシンブレード	剑	任务毒をもって毒を制す	52	毒
111	ヘブンズソード	剑	掉落フライングアーマー	35	
112	ベカトワ	剑	焼け坠ちた乐园(-6,-6)	68	
113	ジャドプラーテ	剑	掉落ルーラーソード	75	
114	ステラソード	剑	任务オールマイティ	70	光
115	ダマスカスソード	剑	掉落アラストール	88	

编号	名称	类型	取得方法	ATK	属性
116	クレイモア	大剑	烟雾の街(12,3)	30	
117	ファルシオン	大剑	掉落アンドラス	42	
118	グレートソード	大剑	掉落グレートアーマー	55	
119	ツヴァイハンター	大剑	掉落ドラゴンゾンビ	69	
120	ロイヤルソード	大剑	任务A级ハンター	84、STR+6、CON+6、INT+6	
121	ドラゴンスレイヤー	大剑	掉落ルーラーソード	99、MND+10	咒
122	ファイナルソード	大剑	掉落ファイナルガード	120	
123	クロスクレイモア	大剑	购买 300000	100、INT+10	

编号	名称	类型	取得方法	ATK	属性
124	スピア	枪	悪魔城 Entrance(17,1)	31	
125	パルチザン	枪	悪魔城 服从の大阶段(42,2)	40	
126	ハルバート	枪	悪魔城 刻死塔(34,13)	50	
127	ランス	枪	购买 6000	60	
128	トライデント	枪	掉落インプ	70	
129	ロングスピア	枪	掉落アーマーナイト	80	
130	クーゼ	枪	掉落ペリガン	90	
131	サリッサ	枪	购买 30000	100	
132	アルカードスピア	枪	任务传说のヤリ	120	

编号	名称	类型	取得方法	ATK	属性
133	アクス	斧・棍棒	烟雾の街(37,-1)	50	
134	メイス	斧・棍棒	烟雾の街(30,-1)	45	打击
135	バトルアクス	斧・棍棒	购买 5000	60	
136	モルゲンステルン	斧・棍棒	掉落スケルトン・フレイル	70	打击
137	ブージ	斧・棍棒	掉落アーマードのみ男	80	
138	グレートアクス	斧・棍棒	焼け坠ちた乐园(7,-6)	90	
139	ヴォウジェ	斧・棍棒	掉落オールドアクスアーマー、购买 23000	100	暗
140	ブローヴァ	斧・棍棒	掉落ミノタウルス	115	
141	ゴールデンアクス	斧・棍棒	购买 60000	130	

编号	名称	类型	取得方法	ATK	属性
142	メリケンサック	拳	购买 200	10	
143	セスタス	拳	悪魔城 地下处刑场(21,-7)	22	
144	ウィップナックル	拳	悪魔城 服从の大阶段(24,6)	40	
145	バグ・ナウ	拳	热砂の墓所(33,0)	35	斩
146	マッハパンチ	拳	任务音速のパンチ	18	
147	みえないパンチ	拳	BOSS RUSH	20	
148	カイザーナックル	拳	热砂の墓所(11,1)	45	

编号	名称	类型	取得方法	ATK	属性
149	ひやっかじてん	书	初期装备	3	光
150	はくしの书	书	购买 800	10	
151	トリスタンとイゾルデ	书	黄昏の森(8,6)	28	冰
152	ドン・キホーテ	书	悪魔城 服从の大阶段(38,0)	18	炎
153	ししゃの书	书	消え去りし都(-20,-17)	44	暗
154	ぶぐじてん1	书	悪魔城 Entrance(9,-1)	8	
155	ぶぐじてん2	书	悪魔城 服从の大阶段(34,6)	50	
156	ぶぐじてん3	书	焼け坠ちた乐园(6,-15)	80	
157	しん・ぶぐじてん	书	任务失われたページ	70	光

防具

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
158	ふだんぎ	服	初期装备	1	
159	ボロボロの服	服	掉落ゾンビ	2	
160	フープランド	服	烟雾の街(42,-3)	5	
161	ポンチョ	服	悪魔城 服从の大阶段(32,-7)、掉落ワイト	7	
162	コンバットスーツ	服	购买 9800	10	
163	アドレナリンスーツ	服	掉落スローマスター	15	受伤害时慢动作
164	カラシリス	服	掉落エルギーサ	20	
165	みかわしの服	服	购买 19800	32	

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
166	コート	男装	购买 300	3	
167	ライダースジャケット	男装	掉落アンドラス	15,ATK+1,STR+2,CON+2	
168	ジュストコール	男装	购买 5000	8、INT+2、MND+2	
169	タキシード	男装	烟雾の街(42,-1)	10、LUK+2	
170	バトルジャケット	男装	愚者の国(-6,5)	7	耐斩属性
171	サーコート	男装	掉落グールキング	18、INT+5、MND+5	

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
172	かわのむねあて	铠	烟雾の街(7,1)	4	
173	どうのむねあて	铠	悪魔城 地下处刑场(36,-3)、掉落アックスアーマー	9	
174	てつのむねあて	铠	悪魔城 服从の大阶段(25,6)、掉落グレートアーマー	15	
175	シルバーチェスト	铠	黄昏の森(30,4)、掉落ボウガンアーマー	18	
176	ゴールドチェスト	铠	冥界の学舍(-14,2)、掉落バスターアーマー	25	
177	ロリカ	铠	热砂の墓所(29,-2)	34,ATK+1,STR+3,CON+3	
178	プラチナチェスト	铠	掉落アイアンゴーレム	45	
179	かっちゅう	铠	掉落デットトルーパー	40	
180	ホーリーメイル	铠	消え去りし都(-20,-11)	圣属性减轻	

181	バーサーカーメイル	铠	掉落ダブルアックスアーマー	-15、ATK+47、STR+30、CON-03、MND-30	
182	オールドタイプアーマー	铠	掉落オールドタイプアーマー	0	伤害最大 HP 的 10%
183	ヒーリングメイル	铠	烟雾の街(23,-1)	12	走动回复 HP
184	ミラーキュイラス	铠	掉落ゴルゴン	16	石化无效
185	スパイクメイル	铠	购买 33000		接触到就会受伤害
186	ウォークマスター	铠	BOSS RUSH		随着未开出地图数防御增加
187	ヘビーアーマー	铠	掉落ヘヴィアーマー	55、ATK+8、STR+5、MND+40	移动速度减慢
188	ブロッキングメイル	铠	掉落デッドクルセイダー	8	偶尔能够格挡敌人攻击

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
189	レザーコルセット	紧身上衣	烟雾の街(9,1)	3	
190	ターコイズコルセット	紧身上衣	恶魔城 服从の大阶段(27,3)	6	
191	アメジストコルセット	紧身上衣	掉落レライエ	11	
192	エメラルドコルセット	紧身上衣	购买 5000	16、INT+3	
193	ルビーコルセット	紧身上衣	掉落アンフィスバエナ、购买 5000	16、STR+3	
194	サファイアコルセット	紧身上衣	购买 5000	16、CON+3	
195	リリスコルセット	紧身上衣	掉落リリス	17	
196	プラチナコルセット	紧身上衣	消え去りし都(-21,-20)	25	
197	ダイアコルセット	紧身上衣	购买 30000	32	

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
198	カートル	女装	烟雾の街(4,3)	2、INT+1	
199	みこふく	女装	购买 5800	5、MND+15	
200	コットンのエプロン	女装	掉落まじょみならい	7	
201	シルクのネグリジェ	女装	购买 7200	5、CON+3、MND+3	
202	バスローブ	女装	恶魔城 服从の大阶段(48,1)	6、LCK+5	
203	フリルのキャミソール	女装	掉落プロセルピナ	9、MND+5	
204	スパンコールドレス	女装	恶魔城 服从の大阶段(29,13)	10、STR+3	
205	ピエロのカバリエ	女装	掉落コッペリア	12、LCK+3	
206	シスターローブ	女装	恶魔城 服从の大阶段(25,11)	9、MND+3	
207	カクテルドレス	女装	掉落ラウラ	14、INT+5	
208	おどり子のカバリエ	女装	愚者の国(9,2)	16、LCK+1	
209	コタルディ	女装	购买 9800	18、STR+5	
210	ウエディングドレス	女装	魔の13 番街(-35,8)	20、STR+15、CON+10	
211	エウロペのワンピース	女装	掉落サキュバス	23、STR+3、CON+3、INT+3、MND+3、LCK+3	
212	ダルマティカ	女装	掉落アリオルムナス、购买 24000	25、INT+10	
213	プリンセスコート	女装	掉落ニュクス	28、LCK+10	
214	ローブ・デコルテ	女装	恶魔城 王座の间(38,27)	30、INT+5、MND+5、LCK+5	

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
215	ビジョンアイ	共用头防具	掉落ピーピングアイ		标出可以破坏的墙壁
216	ギャンブラーのメガネ	共用头防具	任务ギャンブラー		上屏显示掉宝率(SELECT 切换)
217	サングラス	共用头防具	购买 200	1	
218	ビンぞこメガネ	共用头防具	烟雾の街(39,3)	1、INT+3	任务使用
219	メガネ	共用头防具	掉落フライングスカル	2	
220	モノクル	共用头防具	恶魔城 服从の大阶段(28,4)、掉落ドゲザー	2、INT+2、MND+2	
221	ゴーグル	共用头防具	恶魔城 服从の大阶段(48,5)	5	
222	コンバットベレー	共用头防具	恶魔城 刻死塔(47,24)	2、STR+2、CON+2	
223	ウラエウス	共用头防具	掉落エルギーザ	3、LCK+5	
224	ロイヤルクラウン	共用头防具	掉落グールキング	2、INT+2、MND+2、LCK+2	
234	旅人のつばひろぼう	共用头防具	掉落まじょ、购买 7500	6、INT+3、MND+3	

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
225	ヘッドギア	男用头防具	恶魔城 Entrance(8,2)	2	
226	バンダナ	男用头防具	恶魔城 地下处刑场(40,-5)	3、STR+1、CON+1	
227	てつかぶと	男用头防具	掉落スラントガーダー	5	
228	いしかめん	男用头防具	掉落マミー	3、LCK+1	
229	ヴァイキングヘルム	男用头防具	恶魔城 刻死塔(33,14)、购买 4000	4、STR+3	
230	ダンスのマスク	男用头防具	掉落ゴーストダンサー	4、INT+1	
231	フェルトぼう	男用头防具	掉落のみおとこ	4	
232	ポークパイ	男用头防具	掉落リッパー	5	
233	シルクハット	男用头防具	愚者の国(10,3)、购买 6000	5、INT+4	
235	アッテカ式ヘルメット	男用头防具	消え去りし都(-17,-6)	7、STR+5	
236	むしゃかぶと	男用头防具	购买 12000	8、CON+5	
237	ショーグンヘルム	男用头防具	10、INT-5		
238	ドクロのマスク	男用头防具	掉落エビル	13、INT-3、MND-3、LCK-3	

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
239	ベルベットリボン	女用头防具	烟雾の街(34,3)	2	
240	ウィッチハット	女用头防具	掉落まじょみならい	3、INT+3	
241	ジェットブラック	女用头防具	购买 1200	2、INT+2、MND+2	
242	シスターフード	女用头防具	恶魔城 服从の大阶段(46,1)	2、MND+3	
243	ロングマリアヴェール	女用头防具	恶魔城 刻死塔(47,17)	3、STR+3、INT+3	
244	神秘のヴェール	女用头防具	愚者の国(6,17)	5、INT+10	
245	しろつめ草のティアラ	女用头防具	烟雾の街(5,0)	1、MND+2	
246	パールのティアラ	女用头防具	掉落アンフィスバエナ	3	
247	ダイアモンドティアラ	女用头防具	购买 18000	10	
248	プリンセスティアラ	女用头防具	消え去りし都(-16,-14)	5、LCK+7	
249	ミューズのティアラ	女用头防具	掉落アルラ・ウネ	6、INT+8	
250	夜空のティアラ	女用头防具	掉落ラウラ	7、MND+5	
251	アラクネのエナン	女用头防具	购买 70000	7、INT+3、MND+3、LCK+3	

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
252	サンダル	共用足防具	烟雾の街(14,3)	1	
253	エンジニアブーツ	共用足防具	购买 1680	2	
254	王家のサンダル	共用足防具	热砂の墓所(21,7)	4、INT+3、MND+5	
255	コンバットブーツ	共用足防具	购买 4200	3、STR+3	
256	ムーンウォーカー	共用足防具	烟雾の街(38,1)		L 键后退距离增加
257	ストライダーブーツ	共用足防具	恶魔城 刻死塔(41,11)、掉落スケルトン・ブレイズ		滑铲距离增加
258	ヒーローブーツ	共用足防具	愚者の国(9,15)		滑铲伤害增加
259	ダッシュブーツ	共用足防具	冥界の学舍(-26,-1)		移动速度稍微上升
260	ウイングブーツ	共用足防具	魔の13 番街(-29,0)		移动速度大幅上升

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
261	トレッキングブーツ	男用足防具	购买 2500	2、CON+1	
262	ラバーソウル	男用足防具	购买 2480	3	
263	ウィングチップ	男用足防具	购买 5800	4、MND+3	
264	アイアンレギングス	男用足防具	恶魔城 服从の大阶段(48,2)	5	
265	シルバーレギングス	男用足防具	黄昏の森(30,4)	6	
266	ゴールドレギングス	男用足防具	焼け坠ちた乐园(-7,-6)	7	
267	グリーヴ	男用足防具	魔の13 番街(-30,0)	8	
268	プラチナレギングス	男用足防具	掉落アイアンゴーレム	9	
269	むしゃのすねあて	男用足防具	魔の13 番街(-28,5)	5、STR+3、CON+3	

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
270	エナメルのピンヒール	女用足防具	烟雾の街(23,1)	1	
271	イヌイットブーツ	女用足防具	掉落フローズンシェイド	1、CON+2	
272	サキュバスブーツ	女用足防具	掉落サキュバス	4、INT+4	
273	セレブなミュール	女用足防具	热砂の墓所(28,5)	3、LCK+3	
274	サイレントミュール	女用足防具	掉落リリス、购买 5800	3、INT+3、MND+3	
275	女神のミュール	女用足防具	焼け坠ちた乐园(-8,-6)	4、INT+2、MND+2、LCK+2	
276	シスターシューズ	女用足防具	烟雾の街(45,-2)	1、MND+2	
277	ガラスのくつ	女用足防具	购买 5000	2、LCK+5	
278	プリマのトゥシューズ	女用足防具	购买 8000	3、STR+3、CON+2	
279	ダイアモンドシューズ	女用足防具	购买 20000	6	

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
280	スタッズチョーカー	装饰品	购买 980	1	
281	まよけのネックレス	装饰品	热砂の墓所(28,5)	MND+10	
282	ステラのロケット	装饰品	剧情取得		剧情道具
283	アストラルリング	装饰品	BOSS RUSH		消耗 MP 变为消耗 HP
284	エンゲージリング	装饰品	焼け坠ちた乐园(-6,-17)		同伴受伤消耗 HP
285	ゴールドリング	装饰品	掉落ゴールドスケルトン		金运增加
286	シャーマンリング	装饰品	魔の13 番街(-38,4)		取得经验值增加
287	ミリオネアリング	装饰品	任务无欲となれ		随着所持金数量攻击力上升
288	ルーンリング	装饰品	任务圣なる力の熟练者なれ		MP 回复速度加快
289	レアリング	装饰品	任务幻の鸟の王をさがせ		稀有物品取得率增加
290	パールの指轮	装饰品	购买 9800	2	
291	タフリング	装饰品	掉落ゴーレム	1	受创硬直缩短
292	マスターリング	装饰品	购买 200000		熟练度取得量增加
293	ドクロのゆびわ	装饰品	掉落レッサーデーモン	STR+6、CON+6、INT+6、MND+6、LCK-13	持续诅咒状态
294	セイラムリング	装饰品	任务グールキングを倒せ		毒无效
295	アンカースリング	装饰品	任务咒いに打ち胜て		诅咒无效
296	ヘラクレスリング	装饰品	掉落ミノタウロス		受创无硬直
297	マント	装饰品	烟雾の街(42,3)	1	
298	ビロードのマント	装饰品	掉落ザッキーノ	2	
299	ブルーマント	装饰品	恶魔城 刻死塔(48,20)	3、INT+3	
300	エルフのマント	装饰品	购买 11000	4、MND+5	
301	アサシンマント	装饰品	魔の13 番街(-12,4)	5、STR+3	
302	インビジブル	装饰品	BOSS RUSH		装备后隐身
303	コープ	装饰品	购买 10000	3、INT+3	

304	パルダメントウム	装饰品	购买 15000	5、INT+5	
305	祝福のアンク	装饰品	掉落アマラリックスナイパ–		回复道具效果增加

编号	名称	类型	取得方法	DEF	特殊效果
306	小花のコサ–ジュ	女用装饰品	烟雾の街(9,0)	1	
307	アネモネのコサ–ジュ	女用装饰品	掉落じんめんそう	2	
308	バラのコサ–ジュ	女用装饰品	掉落アルラウネ	3	
309	スピ–ド スタ–	女用装饰品	任务大贤者		魔法咏唱速度增加
310	わすれな草のネックレス	女用装饰品	购买 1200	1、CON+2	
311	クリスタルのネックレス	女用装饰品	热砂の墓所(22,4)	2、CON+2	
312	プラチナのネックレス	女用装饰品	购买 5800	3、CON+2	
313	ハ–トのブロ–チ	女用装饰品	掉落ド–ド–どり	1	
314	マジカルブロ–チ	女用装饰品	掉落まじょ		受创回复 MP
315	ロ–レルブロ–チ	女用装饰品	恶魔城 Entrance(13,5)	1	
316	カメオのブロ–チ	女用装饰品	掉落ミミック	2	
317	ダイアモンドブロ–チ	女用装饰品	热砂の墓所(20,–4)、购买 25000	5	
318	月光のストマッカ–	女用装饰品	愚者の国(–7,7)、购买 30000	3、LCK+5	
319	アフロディテブロ–チ	女用装饰品	消え去りし都(–14,–15)	3、INT+3、MND+3、LCK+3	

协力技

编号	名称	消耗 MP	属性	说明	入手方法
72	ラッシュ	50	随武器变化	二人交互攻击	烟雾の街 10,0
73	サンダ–クロス	100	雷	十字雷电	烟雾の街 20,0
74	アクスボンバ–	100		二人夹击	服从の大阶段 49,5 隐藏房间
75	サウザンド エッジ	80	斩	飞刀 50 连发	热砂の墓所 22,–1
76	ヴォルカノ	150	火	火山爆发	愚者の国 4,18
77	メテオストライク	200		召唤陨石	消え去りし都 –18,–18
78	グランド クロス	180		圣十字架	任务(圣なる力の熟练者なれ)
79	ハイド ロスト–ム	150		降圣水	冥界の学舍 –25,4
80	ダ–クゲ–ト	130		黑暗之门	黄昏の森 30,0
81	グレイテスト5	250		召唤古代战士(历代主角)	恶魔の巢窟最深处 No

怪物图鉴

编号 1 名字 ゾンビ



HP 8 EXP 2 SP 1
弱点 剑火光石
防御 暗
掉落物品1 くさった肉★★
掉落物品2 ボロボロの服★★★

编号 2 名字 こうもり



HP 1 EXP 1 SP 1
弱点 剑
防御 —
掉落物品1 —
掉落物品2 —

编号 3 名字 スケルトン



HP 10 EXP 3 SP 1
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 サモンスケルトン★★★
掉落物品2 —

编号 4 名字 アックスア–マ–



HP 28 EXP 4 SP 1
弱点 打鞭雷
防御 冰
掉落物品1 どうのむねあて★★
掉落物品2 おの★★

编号 5 名字 デスマスク



HP 20 EXP 10 SP 1
弱点 光
防御 暗
掉落物品1 —
掉落物品2 —

编号 6 名字 ザッキ–ノ



HP 35 EXP 9 SP 1
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 ビロ–ドのマント★★
掉落物品2 カトラス★★★

编号 7 名字 まじょみならい



HP 42 EXP 10 SP 1
弱点 鞭剑毒咒石
防御 —
掉落物品1 コットンのエプロン★★
掉落物品2 ウイッチハット★★★

编号 8 名字 スケルトンリプ



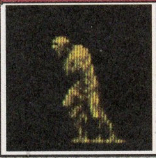
HP 19 EXP 9 SP 1
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 —
掉落物品2 —

编号 9 名字 ミニデビル



HP 10 EXP 11 SP 1
弱点 光
防御 暗
掉落物品1 マインドアップ★★
掉落物品2 —

编号 10 名字 マッドマン



HP 20 EXP 8 SP 1
弱点 —
防御 —
掉落物品1 —
掉落物品2 —

编号 11 名字 はんぎょじん



HP 35 EXP 13 SP 1
弱点 鞭火剑雷咒石
防御 冰
掉落物品1 —
掉落物品2 ムニエル★★★

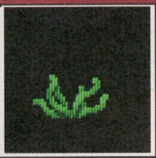
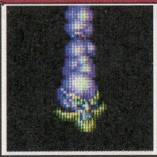
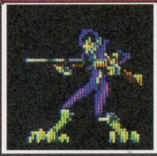
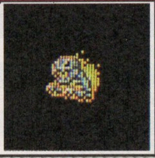
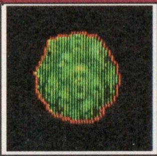
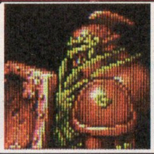
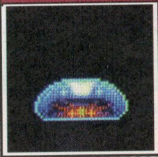
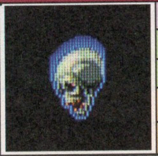
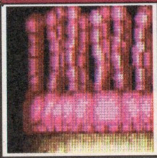
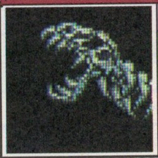
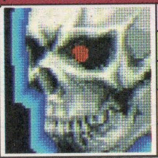
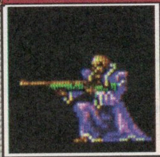
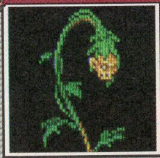
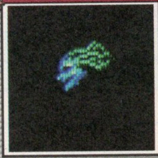
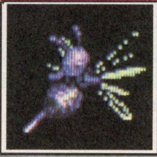
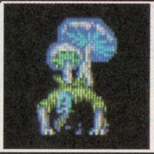
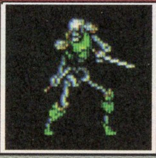
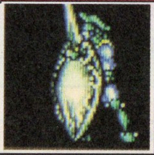
编号	图	名字	HP	EXP	SP	弱点	防御	掉落物品1	掉落物品2
12		ウネ	10	5	1	剑火石	雷	いちご★★	—
13		スカルアーチャー	40	16	1	打鞭火光	暗	—	—
14		ユコバック	16	19	2	鞭剑冰石	火	—	—
15		フォルネウス	44	13	1	打鞭火光	暗	パエリア★★	—
16		ピーピングアイ	21	15	1	鞭剑	—	—	ビジョンアイ★★★★
17		スカル・バーテンダー	50	20	2	打鞭火光	暗	トロピカルサンデー★★	—
18		ワイト	44	30	4	剑火光	暗	ポンチョ★	ペンタースナチュラル★
19		フローズンシェイド	50	19	1	火光石	冰暗	イヌイットブーツ★★	—
20		アンドラス	70	17	1	鞭火剑	—	ライダースジャケット★★	ファルシオン★★
21		インビジブル	75	32	2	打鞭火光	暗	メロン★★	—
22		ゴーレム	90	40	0	打	剑	タフリング★★★	—
23		プロセルピナ	60	35	2	鞭剑光毒石	暗	フリルのキャミソール★★	バケツプリン★★★
24		ミミック	99	38	2	鞭火剑咒石	—	カメオのブローチ★★	—
25		ラルヴァ	9	6	1	光	打鞭剑暗	—	—
26		レライエ	72	42	2	鞭火剑	—	アメジストコルセット★★	ちょうこう石★★
27		アルティバティラエ	10	33	1	打鞭火光	暗	—	—
28		ゴースト	8	9	1	光	打鞭剑暗	サモンゴースト★★★	—
29		レッドスケルトン	1	127	5	打鞭火光	暗	—	—
30		アーマーナイト	60	48	3	打鞭雷	冰	ロングスピア★	ジャベリン★★
31		エクトプラズム	10	36	2	光	打鞭剑暗	アンカース★★	キュアカース★★
32		ほねばしら	100	23	1	打鞭火光	暗	—	—
33		のみおとこ	15	19	1	鞭剑咒石	—	フェルトぼう★★★	ホットケーキ★★★
34		グレートアーマー	240	120	4	打鞭雷	冰	てつのむねあて★★	グレートソード★★★
35		カトブレパス	120	60	2	鞭火剑	石	ミルク★★	うまいにく★★★

图	编号	名字	HP	EXP	SP	弱点	防御	掉落物品1	掉落物品2
	36	スライム	20	45	2	火冰雷	打鞭剑	—	—
	37	マミー	64	24	1	剑火光石	暗	いしかめん★★★	—
	38	ドラゴンゾンビ	350	150	5	剑火光	暗	グラディウス★★	ツヴァイハンダー★★
	39	キラークラウン	110	65	2	鞭剑毒石	—	ジョーカー★★	ハンバーガー★★
	40	コッペリア	80	54	2	鞭剑毒石	—	ダイアのA★★	ピエロのカバリエ★★
	41	ハングドボーン	80	10	1	打鞭火光	暗	—	—
	42	フライングスカル	10	15	1	打鞭火光	暗	メガネ★★	—
	43	サンドワーム	250	100	5	鞭火剑	打	—	—
	44	ホワイトドラゴン	80	110	4	打鞭火光	暗	—	—
	45	アンフィスバエナ	266	94	3	鞭火剑	打	パールのティアラ★★	ルビーコルセット★★
	46	エルギーザ	168	133	5	—	—	カラシリス★★	ウラエウス★★★
	47	だいぼうれい	66	240	9	光	打鞭剑暗	—	—
	48	デビルホイール	55	56	2	打鞭火光	暗	コーヒー★★	—
	49	ボウガンアーマー	111	95	3	打鞭雷	冰	シルバーチェスト★★★	ボウガン★★★
	50	リリス	83	76	2	鞭剑光毒石	暗	サイレントミュール★★★	リリスコルセット★★★
	51	スケルトン・フレイル	80	75	2	打鞭火光	暗	モルゲンステルン★★	—
	52	スケルトン・ガンマン	50	54	2	打鞭火光	暗	—	サモンガンマン★★★
	53	スラントガーダー	60	77	2	打鞭雷	冰	グラディウス★★	てつかぶと★★★
	54	インプ	33	44	1	火光	暗	トライデント★★★	—
	55	ハーピー	120	113	3	鞭火剑毒石	打	ペンネアラビアータ★★	—
	56	じんめんそう	148	53	2	剑火石	雷	アネモネのコサージュ★★	—
	57	メディウサヘッド	1	1	1	剑	—	メディウサウイップ★★★	サモンメディウサ★★★
	58	ブーメラン・スケルト	81	77	2	打鞭火光	暗	ブーメラン★	—
	59	ギャイボン	216	188	4	剑光石	暗	—	—

	编号	名字	HP	EXP	SP	弱点	防御	掉落物品1	掉落物品2
	60	ペリガン	208	188	4	剑光石	暗	クーゼ★★	—
	61	フライングアーマー	112	163	4	打鞭雷	冰	—	ヘブンズソード★★★
	62	ブルークロウ	13	34	1	鞭火剑	打	—	—
	63	フロッグフロッグ	5	16	1	鞭火剑	—	ピータン★★★	サモジフロッグ★★★
	64	キラードール	90	87	2	火光石	暗	—	—
	65	キラービー	1	8	1	鞭火剑	—	—	—
	66	ドゲザー	144	157	4	光	暗	モノクル★★★	サークルストーン★★★
	67	ビーハイブ	288	118	3	鞭火剑	—	—	ハチのす★★★
	68	ビーハイブ	112	95	3	剑火光石	暗	ベニテングダケ★★★	うまいキノコ★★★
	69	グレイブ	30	114	4	打	剑	—	—
	70	トレント	340	205	5	剑火	雷	クラブのA★	—
	71	レッドアックスアーマ	63	255	12	打鞭雷	冰	マジカルチケット★★★	—
	72	しょくじんばな	191	164	3	剑火	雷	ローズウイップ★★	—
	73	スケルトン・ブレイズ	180	193	4	打鞭火光	暗	カタール★★	ストライダーブーツ★★★
	74	ウイングエッジ	50	80	3	鞭剑石	—	—	ラハブの冰剑★★★
	75	ワイバーン	293	229	5	鞭火剑石	打	—	—
	76	エビル	444	333	6	光	暗	ドクロのマスク★★★	アゴニースフィア★★★
	77	スピンデビル	99	100	2	光	暗	—	—
	78	サキュバス	185	191	5	鞭剑光石	暗	エウロペのワンピース★★★	サキュバスブーツ★★★
	79	フレイムデーモン	222	244	6	冰光	火暗	アグニの炎剑★★★	—
	80	デッドクルセイダー	99	150	6	剑火光石	暗	ブロッキングメイル★★★	—
	81	ヘヴィアーマー	299	310	8	打鞭雷	冰	くさりつきてつきゅう★★★	ヘビーアーマー★★★
	82	マルファス	666	573	12	火光	—	—	—
	83	ファイナルガード	50	500	15	—	打鞭火剑冰雷暗光毒咒石	デイフェンスフォーム★★★	ファイナルソード★★★

编号 84 名字 グラシャラボラス



HP 155 EXP 83 SP 3
弱点 火光
防御 暗
掉落物品1 アシッドバブル★★
掉落物品2 ホットドッグ★★

编号 85 名字 グール



HP 99 EXP 13 SP 1
弱点 剑火光石
防御 暗
掉落物品1 コンバットスーツ★★★
掉落物品2 —

编号 86 名字 ルーラーソード



HP 300 EXP 400 SP 13
弱点 雷光
防御 —
掉落物品1 ジャドプラーテ★★★
掉落物品2 ドラゴンスレイヤー★★★

编号 87 名字 まじょ



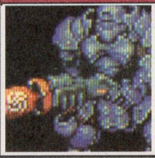
HP 106 EXP 124 SP 6
弱点 鞭剑光毒
防御 火冰雷
掉落物品1 旅人のつばひろぼう★★
掉落物品2 マジカルブローチ★★★

编号 88 名字 がいこつじゅ



HP 150 EXP 58 SP 3
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 —
掉落物品2 —

编号 89 名字 バスターアーマー



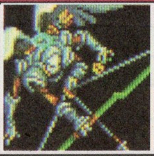
HP 288 EXP 330 SP 9
弱点 打鞭雷
防御 冰
掉落物品1 ゴールドチェスト★★★
掉落物品2 —

编号 90 名字 アーマードのみ男



HP 80 EXP 125 SP 4
弱点 —
防御 —
掉落物品1 ブージ★★★
掉落物品2 バーサーカー★★★

编号 91 名字 アマラリックスナイパ



HP 179 EXP 218 SP 8
弱点 鞭剑暗
防御 光
掉落物品1 プリン★★★
掉落物品2 祝福のアンク★★★

编号 92 名字 オールドアクスアーマ



HP 145 EXP 156 SP 0
弱点 打鞭雷
防御 冰
掉落物品1 ヴォウジェ★★★
掉落物品2 オールドタイプアーマー★★★★

编号 93 名字 ゴルゴン



HP 295 EXP 187 SP 6
弱点 鞭火剑
防御 毒石
掉落物品1 あつぎりステーキ★★★
掉落物品2 ミラーキュイラス★★★

编号 94 名字 スローマスター



HP 100 EXP 114 SP 5
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 3年ミルク★★★
掉落物品2 アドレナリンスーツ★★★

编号 95 名字 タンジェリー



HP 155 EXP 201 SP 5
弱点 火冰雷
防御 打
掉落物品1 —
掉落物品2 —

编号 96 名字 デッドトルーパー



HP 210 EXP 193 SP 6
弱点 剑火光咒石
防御 暗
掉落物品1 かっちゅう★★★
掉落物品2 —

编号 97 名字 トード



HP 30 EXP 34 SP 3
弱点 鞭火剑
防御 —
掉落物品1 あひるがし★★
掉落物品2 —

编号 98 名字 アリオルムナス



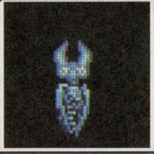
HP 196 EXP 212 SP 6
弱点 鞭剑毒咒石
防御 火冰雷
掉落物品1 ダルマテイカ★★★
掉落物品2 —

编号 99 名字 ドードーどり



HP 100 EXP 365 SP 30
弱点 鞭火剑
防御 打
掉落物品1 フライドチキン★
掉落物品2 ハートのブローチ★★

编号 100 名字 バイスビートル



HP 30 EXP 64 SP 3
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 —
掉落物品2 —

编号 101 名字 アルラ・ウネ



HP 573 EXP 440 SP 11
弱点 剑火石
防御 雷
掉落物品1 バラのコサージュ★★
掉落物品2 ミューズのティアラ★★★

编号 102 名字 ビフロン



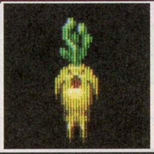
HP 220 EXP 250 SP 8
弱点 鞭剑冰毒
防御 火
掉落物品1 —
掉落物品2 —

编号 103 名字 ブラッククロウ



HP 33 EXP 69 SP 1
弱点 鞭火剑
防御 打
掉落物品1 サモンクロウ★★
掉落物品2 —

编号 104 名字 マンドラゴラ



HP 190 EXP 150 SP 5
弱点 剑火
防御 雷
掉落物品1 —
掉落物品2 —

编号 105 名字 ワクワクの木



HP 550 EXP 185 SP 5
弱点 剑火
防御 雷
掉落物品1 ぶどう★★
掉落物品2 —

编号 106 名字 ギロチンデビル



HP 213 EXP 223 SP 6
弱点 光
防御 暗
掉落物品1 —
掉落物品2 —

编号 107 名字 ニュクス



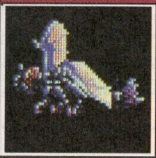
HP 160 EXP 206 SP 6
弱点 鞭剑石
防御 光
掉落物品1 ハートのA★★
掉落物品2 プリンセスコート★★★

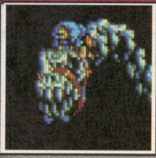

编号 108 名字 ミノタウロス
HP 354 EXP 414 SP 10
弱点 鞭火剑
防御 打
掉落物品1 ブローヴァ★★
掉落物品2 ヘラクレスリング★★★


编号 109 名字 モスマン
HP 80 EXP 125 SP 7
弱点 火
防御 石
掉落物品1 —
掉落物品2 —

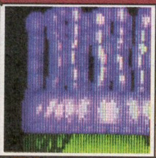

编号 110 名字 ラウラ
HP 415 EXP 320 SP 10
弱点 鞭剑光毒
防御 暗
掉落物品1 カクテルドレス★★★
掉落物品2 夜空のティアラ★★★


编号 111 名字 サッカーボーイ
HP 110 EXP 151 SP 6
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 スペードのA★★
掉落物品2 —


编号 112 名字 ドラゴンフライ
HP 40 EXP 115 SP 5
弱点 鞭火剑
防御 —
掉落物品1 —
掉落物品2 —


编号 113 名字 ケツアルクアトル
HP 128 EXP 228 SP 9
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 —
掉落物品2 —


编号 114 名字 リッパー
HP 80 EXP 127 SP 2
弱点 鞭剑咒石
防御 —
掉落物品1 ポークパイ★★★
掉落物品2 エビチリ★★★


编号 115 名字 ポイズンワーム
HP 1200 EXP 800 SP 25
弱点 —
防御 —
掉落物品1 —
掉落物品2 —

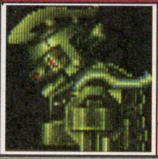

编号 116 名字 ゴーストダンサー
HP 55 EXP 125 SP 6
弱点 光
防御 打鞭剑暗
掉落物品1 ダンスのマスク★★
掉落物品2 こうちゃ★★★


编号 117 名字 デーモンヘッド
HP 199 EXP 266 SP 11
弱点 光
防御 暗
掉落物品1 ふはいドリアン★★★
掉落物品2 —


编号 118 名字 レッサーデーモン
HP 166 EXP 199 SP 7
弱点 光
防御 暗
掉落物品1 ドクロのゆびわ★★★
掉落物品2 —


编号 119 名字 グールキング
HP 444 EXP 291 SP 15
弱点 剑火光
防御 暗
掉落物品1 サーコート★★
掉落物品2 ロイヤルクラウン★★


编号 120 名字 ヴァピュラ
HP 420 EXP 396 SP 12
弱点 火光
防御 暗
掉落物品1 イーヴァルワーズ★★
掉落物品2 —

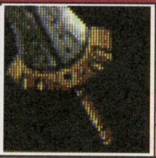

编号 121 名字 アイアンゴーレム
HP 999 EXP 500 SP 20
弱点 —
防御 打鞭火剑冰雷暗光毒咒石
掉落物品1 プラチナレギングス★★★
掉落物品2 プラチナチェスト★★★


编号 122 名字 ダブルアックスアーマ
HP 191 EXP 287 SP 14
弱点 打鞭雷
防御 冰
掉落物品1 バーサーカーメイル★★★
掉落物品2 エクスポーション★★★


编号 123 名字 デーモン
HP 666 EXP 666 SP 16
弱点 光
防御 暗
掉落物品1 マナプリズム★★★
掉落物品2 —


编号 124 名字 こうきどうほねばしら
HP 500 EXP 354 SP 15
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 —
掉落物品2 —

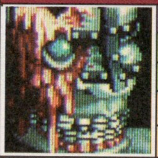

编号 125 名字 スケルトン・ファーマー
HP 439 EXP 590 SP 18
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 おにぎり★★
掉落物品2 —


编号 126 名字 アラストール
HP 512 EXP 512 SP 25
弱点 光
防御 暗
掉落物品1 ダマスカスソード★★★
掉落物品2 —


编号 127 名字 ゴールドスケルトン
HP 255 EXP 255 SP 18
弱点 打鞭火光
防御 暗
掉落物品1 —
掉落物品2 ゴールドリング★★★


编号 128 名字 チュパカブラ
HP 320 EXP 414 SP 21
弱点 鞭火剑
防御 打
掉落物品1 イベリコぶたの生ハム★★
掉落物品2 ペキンダック★★


编号 129 名字 アムドゥシアス
HP 1999 EXP 1280 SP 33
弱点 光
防御 暗
掉落物品1 トールリング★★
掉落物品2 レコード4★★


编号 130 名字 バロール
HP 3000 EXP 2000 SP 40
弱点 剑
防御 —
掉落物品1 —
掉落物品2 —

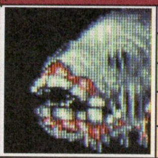

编号 131 名字 ゲーゴス
HP 3800 EXP 2500 SP 50
弱点 鞭火剑
防御 —
掉落物品1 —
掉落物品2 —

图	编号	名字	HP	EXP	SP	弱点	防御	掉落物品1	掉落物品2
	132	ゼファル	3210	3210	60	鞭火剑	—	—	—
	133	アグニ	4000	3500	70	冰	火	—	—
	134	アバドン	5000	4000	50	剑光	暗	レコード3★	—
	135	ドッペルゲンガー	2000	2000	99	剑	—	—	—
	136	ラルフフェイク	3800	3000	60	剑	鞭光	カレー★	—
	137	グラントフェイク	3500	3000	60	剑	—	ラーメン★	—
	138	サイファフェイク	3200	3000	60	剑	火冰雷	クリームソーダ★	—
	139	デュラハン	600	500	40	打鞭雷	冰	—	—
	140	ベヒモス	800	1000	45	剑火光	暗	—	—
	141	ケレメッと	666	2000	50	火冰雷	—	—	—
	142	アシュタルテ	1500	3000	50	打鞭剑	火冰雷暗光	—	—
	143	レギオン	2000	4000	50	剑火光	暗	—	—
	144	ダゴン	1800	6000	55	雷光	冰暗	—	—
	145	デス	4444	0	0	—	暗	—	—
	146	ステラ	2500	0	0	鞭火剑雷	冰	—	—
	147	ロレッタ	2500	0	0	鞭火剑	冰	—	—
	148	ブローネル	6000	0	0	光	暗	—	—
	149	フランケン	4000	5000	60	鞭剑	雷	—	—
	150	おおかみ男	4500	6000	60	鞭火剑光	打	—	—
	151	メディウサ	3500	6000	60	光	暗	—	—
	152	ミイラ男	4500	5000	60	剑火光	暗	—	—
	153	ムチのきおく	5000	0	0	暗	光	—	—
	154	ドラキュラ	6666	0	0	光	暗	—	—
	155	しんそドラキュラ	6666	0	0	光	暗	—	—

吸血鬼专题



打完恶魔城，不得不说一下关于吸血鬼的传说，这要追述到 11 世纪的爱尔兰……

看到这个开头，你一定认为我要介绍吸血鬼的起源、然后介绍历史上有名的吸血鬼小说、电影、游戏吧？哈哈，这可不是我的风格啊，让帅哥吸血鬼们都 BL 去吧！接下来我要为大家介绍的是最萌、最可爱的吸血鬼美少女们，哈哈，华丽地拜倒在美少女吸血鬼可爱的尖牙下吧。



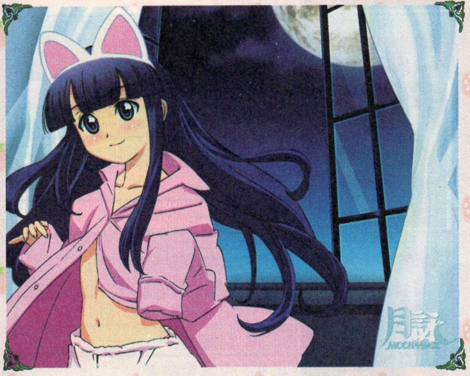
首先来介绍一下月咏吧，这个……大致的剧情呢，就是一个吸血鬼小萝莉叶月，一直想要逃出城堡到都市里游玩，偶然遇到作为自由摄影师闯入的男主角耕平，她决定抓住这个机会，将尖牙伸向了耕平的脖子……但耕平被吸血后，并没有遂她愿变为自己的仆人，原来他就是传说中的吸血鬼恋人。

故事大概就是这样了，当然在这个作品里剧情已经是次要的了，主要的是集中在叶月身上的各种萌的要素，下面就为大家一一分析讲解。

从这张图上可以看出，叶月身上所集合的萌之要素主要有以下几点。



从头到脚开始分析，首先是猫耳，这是叶月的最大特点了，酷爱猫耳的她不管什么时候都喜欢把猫耳发夹戴在头上。关于猫耳的具体萌法，在上期的卷尾专题里已经做了详细介绍，我就不再这里废话了，有兴趣的话可以去翻来看看。说到这里突然想起前段时间看的一个新闻，日本一个御宅在书店被一猫耳小萝莉拉住拜托帮忙拿书架上的书，结果他大叫一声“萌え”然后倒地身亡。可见猫耳



小萝莉的杀伤力之强大，这位御宅也可以算是历史上被萌死的第一人了。

再接着往下看，可以看见蕾丝花边。虽然有“专业人士”不承认这种花边叫做蕾丝，他们坚持认为只有网眼状的丝织花边才能称作蕾丝，但我们这里还是把这种比较朴素的花边归纳到蕾丝一类里，因为它所造成的感官刺激是效果相当的。仔细一看叶月全身都装扮都和蕾丝有着密切联系，从领到袖口、群摆和袜子，全都有蕾丝装饰着。华丽的蕾丝可以造成一种接近贵族气息的欧洲中世纪分格，给人华丽、高贵、性感的形象。



再接着往下看，水汪汪的大眼睛和微带红晕的脸颊。大眼睛这已经成为美少女的标准，这里就不再多加讨论了，让我们来重点讨论一下红晕。脸上带有红晕这是最近几年随着萌文化的兴起而变得流行的画风。因为红晕既可以表现出少女纯洁、害羞的特质，同时又能让人产生广泛的联想，产生一种纯洁和性感兼备的效果，能够达到萌的教高境界。纵观眼底，凡是能够称得上萌的作品，80%都带有这个特徵，这也是造成萌的效果的最简单也是最有效的手段。



关于叶月脖子的上这个装饰品，可以看着衣服的一部分，也可以看做项圈的一种变种。这种项圈类的装饰品作用也是非常明显的，因为一般戴项圈的都是猫、狗类的宠物，这是和温顺、可爱这些形象有着直接关系的物品。让美少女戴上项圈，是不是有点邪恶的感觉呢，作者就是把握了人们的这种心态，以一个小小的项圈，让萌的水平更上一个档次。在动漫作品中，项圈类装饰品屡见不鲜，在现实的女装中，也有在脖子上系一个丝带之类的装饰。

再往下看自然就是叶月那平坦的胸部了，如果用专业术语就是“贫乳”，如果你觉得没有胸部影响了整体美观那只能说明你还没有悟萝莉之道，请记住！真正的萝莉胸部是不能超过 A-CUP 的，虽然目前暴乳小萝莉这种反传统的设定越来越流行，并受到一些非伪萝莉控的推崇，但我还是要说，真正的萝莉是不需要大胸部的！贫乳才是萝莉的王道！

想必大家早注意到了，叶月在裙子下面穿了一条类似衬裙的裤子，我们可以称之为衬裤。这本来是欧洲中世纪维多利亚式女仆的典型装备，是应当时禁欲主义而生的产物，用在这里可以提高叶月的古典气息，和吸血鬼的本质相呼应。同时可以缩减性感程度，是提高纯情和可爱的元素。

长袜也是叶月的常用装备，并且是带有花边的长袜。虽然材质比较厚，没有丝袜那种让人遐想的性感要素，但配在叶月身上实在是再合适不过。话说回来，长袜也是个非常容易让人坠入魔道的东西……

叶月身上的萌之要素这就分析完了，往回看了一下居然有这么多，怪不得叶月相关的手办扭蛋一个接一个地出，查了一下居然发现这么多，这就列出来让大家也过下眼瘾，这可真是看得到摸不到……呜呜呜呜。





除了叶月，还有吸血鬼界的两位老前辈，一个是吸血鬼美夕，另一个是稍迟的增血鬼果林，由于时间太过久远，基本上和萌字无缘了，就姑且放两张图纪念一下吧。





ポケットモンスター Pokémon ダイヤモンド 钻石珍珠

口袋妖怪珍珠钻石联机手册

联动篇

文 /koflover

《珍珠钻石》能与GBA版的口袋妖怪联动传输PM的消息在发售前就已经放出，这也是大家最为期待的要素之一。通过联动可以把前作中所培养的PM传输到本作，对完成图鉴也是至关重要的。下面就让我们来看看联动究竟应该如何实现：

一、实现联动的必要条件

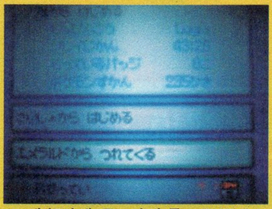
1、《珍珠钻石》Z卡或者DSLink等使用slot1(NDS卡插槽)的烧录卡

2、《红/蓝/绿宝石》、《火红/叶绿》任一版本的Z卡(D卡或者使用slot2的烧录卡均不能实现联动)

3、《珍珠钻石》通关，完成图鉴，并且到达过位于221水路末端的PALU公园，也就是联动的场所

二、联动步骤

1、插入卡带，进入游戏。在title画面下会多出一个选项XXXから　つれてくる(XXX表示GBA卡带的游戏版本)



2、选择该选项一路选是，即可进入GBA卡带中的电脑箱，用触控笔点击选定需要传输的PM



从GBA版本传输的PM不能再传回GBA卡带中，所以要慎重地选择。如果点击某个PM提示无法传输，说明其携带了信件或者学习了秘技机技巧，需要进入GBA游戏，卸下信件、忘掉秘技机技巧才能传输。选满6只PM并确定后，游戏会自动存档。这时，PM就已经传输入了DS卡带中。

3、来到PALU公园，现在就可以去园内捕捉PM了

园内使用的是特殊的精灵球，100%捕捉成功。



园内只会出现传输进去的6只PM，但根据PM类型的不同会出现在不同的区域。其中共有草地、森林、山地、湖泊、海洋5个区域，如果一个区域内总是找不到不妨到其他地方找找。必须一口气抓齐6只PM，它们才会被传到电脑箱中。如果还没抓齐就中途退场，即使已经抓了几只也是得不到的，下次来还得重新抓。



抓完后自动出门，工作人员会根据你的捕捉情况送给你相应的果实。

三、联动限制

1、一次只能传输6只PM。

2、联动后必须抓完PALU公园中的PM才能进行下一次联动。

3、24小时内，一盘《珍珠钻石》与一盘GBA卡只可对应传输一次。通过修改DS本体时间就可以解除这一限制。

另外，个人发现使用某些GBA卡带进行联动时，即使过了24小时也无法进行第二次联动。如果遇到这种情况可以用如下方法解决：利用EZflash、GBAlink或其他品牌的烧录器将GBA卡带中的存档导入电脑中，用PMHack等修改器修改游戏的ID号，再重新用烧录器将修改后的存档写入GBA卡带即可。由于Z卡使用的是Flash芯片存档，所以必须在烧录时把存档类型改为flash才能正常写入。

WIFI篇

文 /WINDTRACK

在这次的口袋妖怪新作珍珠/钻石中，加入了新联机系统WIFI系统。这是一种短距离无线通信技术，通过无线信号和工作站快速的连接网络。通过这一技术可以使玩家足不出户即可享受连机对战/交换的乐趣。

一、设定WIFI

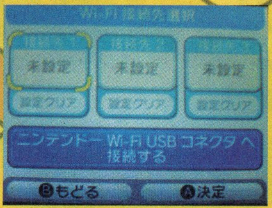
要使用WIFI系统，首先要在DS上把WIFI设定好。口袋妖怪珍珠钻石的设定和其他的支持WIFI游戏相同，如果你之前在玩别的游戏时设定过WIFI了，那么没有必要再次设定。怎样设定好WIFI呢？首先你要确定自己是怎样接入WIFI的：

如果你是通过AP无线网络接入(即无线路由器或者无线USB网卡)，请看下文。

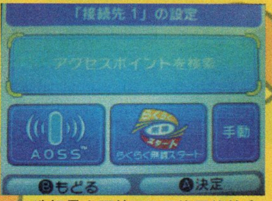
开始游戏后，选择WIFI设定，(旁边有个DS那项)。进入后会看到这样的画面：



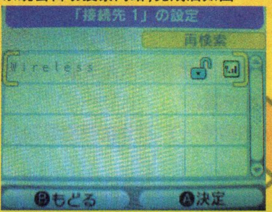
选择蓝色的大框框，之后进入到下面的画面



选择接续1进入如下画面



选择最上面的AP无线网络检索，系统会自动搜索网络，完成后如图

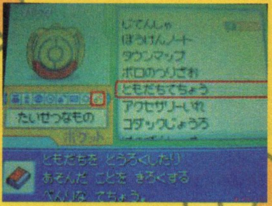


然后选择它，系统会自动和其接续完成之后的设定

如果你是由WIFI-CONNECTOR接入的话，那么设置将更加简单。在电脑上安装好驱动程序后进行DS端的设定时只需要在上图选择接续1的那步，选择最下面的WIFI-CONNECTOR接入就好，系统会自动完成接下来的步骤。

二、WIFI联机

在设定好WIFI后，我们就可以在游戏中使用WIFI系统来联机了。想进入WIFI首先要打过第一个会馆去任意一个精灵中心地下一层，最右边的MM会给你一个道具ともだちてちょう(朋友手帐)。



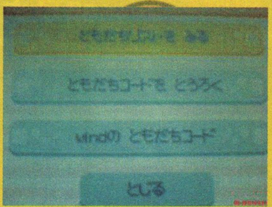
确认获得这个道具后。找左边或者中间的MM对话后进入WIFI界面。



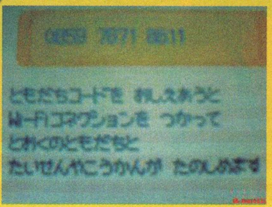
确认获得这个道具后。找左边或者中间的MM对话后进入WIFI界面。



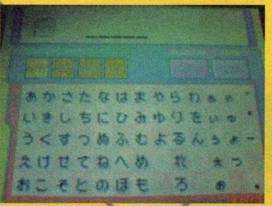
之前的操作没有问题的话，退出后使用刚刚的那个道具，会有3个选项



选第3个选项，这时你会看到一行数字，这就是你的FC号码，一定要记住，别人就是靠这个号码才能找到你的



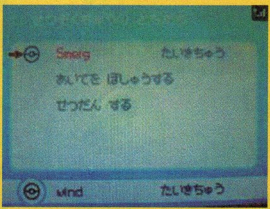
然后选第2项，进去后会让你输入名字和FC码，这是你找到别人的方法



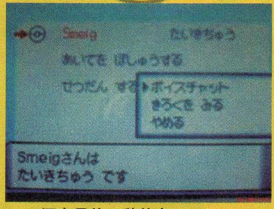
输入完成后 选第1项 即可以看到朋友的列表了 但是这个时候因为还没有和朋友连接过 所以头像还是?，不过这并没有什么关系。完成以上几步设定后，就可以开始和其他玩家进行WIFI交流了。

三、通信说明

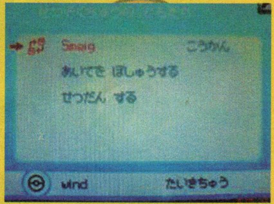
进入WIFI后，看到如下一个菜单。



在这个菜单中最上面是你登陆到那本书里的朋友的列表，当然得他上线才能看到 名字前面的图标代表他目前的状态，最下面的一行是你目前的状态。如图上所表示的，一个精灵球的图标，表示他在待机状态。每个人一进入WIFI的时候，都是待机状态，这个时候可以申请和他进行语音聊天(如下图)。如果不想语聊的话，可以按Y键，谢绝所有语聊。

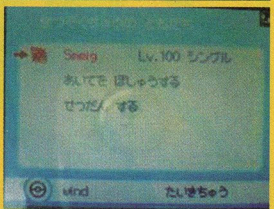


还有另外2种状态

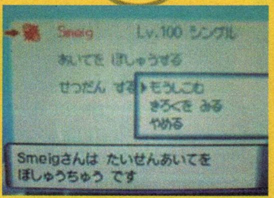


上图表示的是交换募集状态，选择后选第一项就可以开始交换了，和正常通信的方法是一样的。

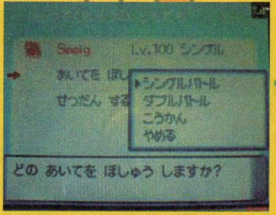
四、对战说明



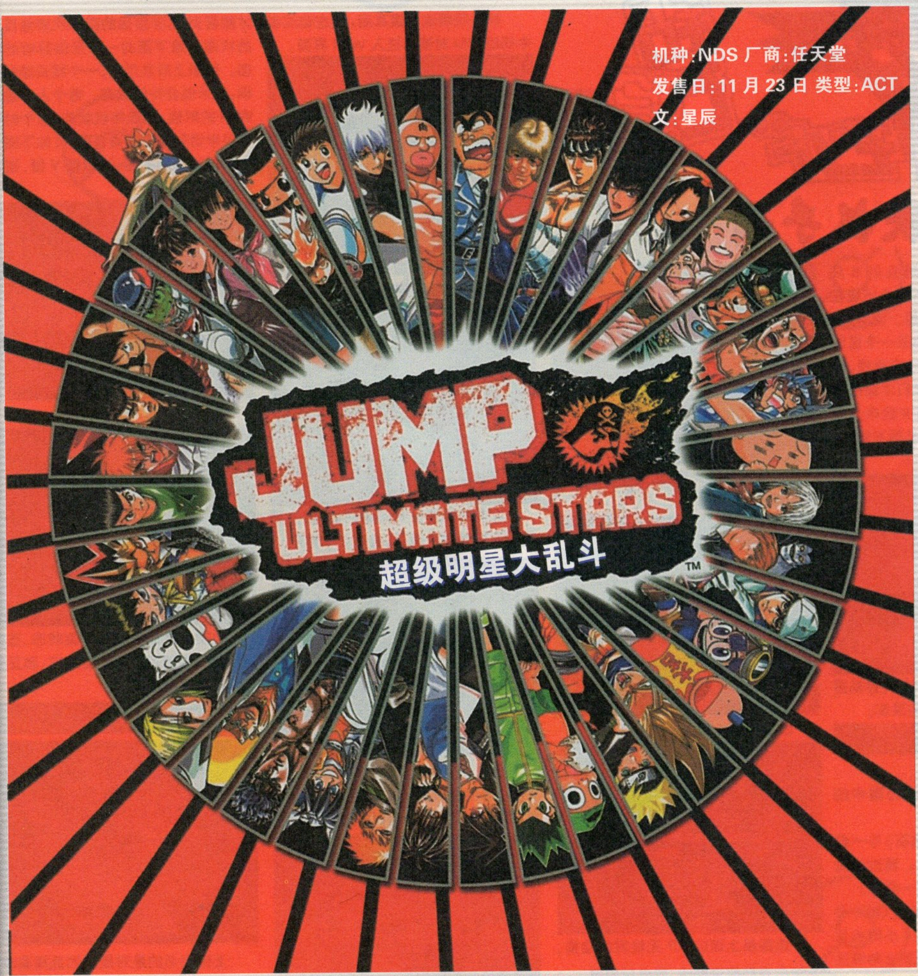
上图表示的是对战时的选择菜单，最上面的则是对方发出的对战邀请选项，要注意名字后面有对战规则的显示。除了一般的1v1和2v2的规则选择外，还有等级的选择，有自由等级对战、LV50对战、LV100对战三种模式。第二项则是邀请对手对战，第三项则是退出WIFI。



接受了对战邀请后，都会弹出这样一个选单(上图)。第一项是接受开始，第2项是看对手的履历。



邀请对战也一样，在这个选单里，第一项是1V1对战募集，第二项是2V2对战募集，第三项是交换募集。希望大家都能享受到联机的乐趣！



机种:NDS 厂商:任天堂
发售日:11月23日 类型:ACT
文:星辰

这次的 JUMP 大乱斗依然是爽到飞起的手感,而且上次漏掉的《圣斗士》《北斗神拳》等热门作品也一并补完。不过相对前作,本作还是有两个地方显得不够厚道:第一、取消了合体必杀技这个极有魅力的系统实在是令人费解;第二、在卡片获得方法上,没有采用前作拼图的模式,而是换为了简单的注入经验值升级的方法,感觉对比前作的经典场面拼图,这次稍欠诚意,而且玩家的代入度也没有前作高。

不过瑕不掩瑜,本作依然是所有动漫迷必玩的游戏。这里再小小的期待一下,次作如果能够加入语音的话,那才是真的完美了!

系统篇

基本操作

← or →	左右移动(注 1)	↑ + B	上弱攻击
←← or →→	冲刺	↑ + Y	上强攻击
↓ + A or ↓↓	跳下平台	空中 B or Y	跳跃攻击(最多两次)
A 键	跳跃	↓ + B	角色交换攻击(被击中的角色强制进行角色交换)
空中 A 键	二段跳		
↓	防御	↓ + Y	破防攻击
防御中 X 键	弹返(注 2)	X 键	必杀技 A
B 键	弱攻击	↑ + X	必杀技 B
Y 键	强攻击	select 键	角色专用动作
→ + B	前弱攻击	L、R 键	快捷键操作
→ + Y	前强攻击		

注 1:当角色倒地后,按←or→可以在地上滚动。当角色被击飞出场地时,如果能够靠近场地边缘,按对应的方向键还可以再度返回场地,这可以算是最后的救命措施。

注 2:弹返操作是可以将发动攻击的敌方角色弹开一段距离,具体操作方法为在防御状态下,当敌方攻击命中的一瞬间按 x 键,只要时机把握得当,就可以发动弹返。

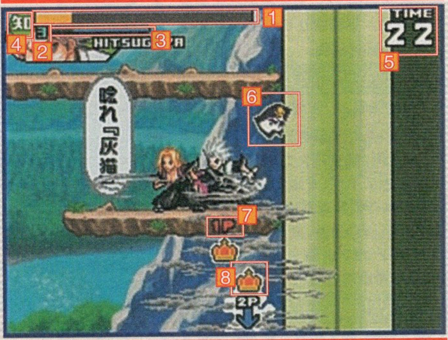
下屏操作

点击下屏的战斗型角色	交换出战角色
点击下屏的援护型角色	发动援护效果

梦幻连续技

点击目前出战角色,然后依次点击漫画框中的其他战斗型角色,就可以发动梦幻连续技。注意在点完漫画框内的所有战斗角色之后,如果再点一下初始发动的角色,则该角色会使用必杀技攻击,同时扣除 1 个必杀魂,如果不点回最初的战斗角色,则必杀魂不会减少,但是会强制替换为最后攻击的角色。

画面解析



1 J魂(体力)	5 剩余时间
2 必杀魂数量	6 道具
3 必杀魂槽	7 PLAYER 标志
4 角色属性	8 名次标志

游戏模式解说



游戏主菜单共有 8 个模式可以选择,其中 7 个模式在进行一段时间游戏之后都会开启,只有 1 个模式需要通关 1 次之后才能开启。

Jギャラクシー

相当于游戏的故事模式,玩家在这里可以挑战关卡,获得人物卡片

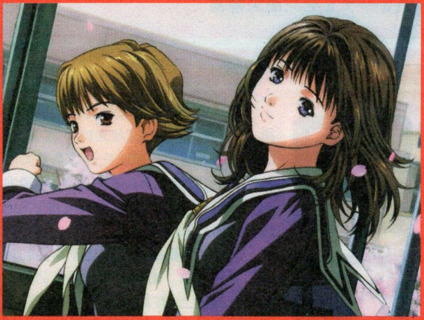
Jアリーナ(挑战模式,共分 4 个项目)

1.ランキング 排位赛模式,根据玩家挑战的成绩来决定名次,第 1 名得 4 点,第 2 名 3 点,依次类推。连续进行 20 场比赛,根据最后获得的总分多少排定名次,获得第 1 名可得到力 or 知 or 笑魂 900。一开始的排位赛可选择 3 种比赛,ポイント为积分赛,デスマッチ为 PK 赛,Jジンボル为勋章赛,这 3 种比赛全部获得冠军后,

作者 桂正和　主角 苇月伊织、濑户一贵

I"s(アイズ)

贵正和老师最著名的校园纯爱漫画，个人认为《I"s》应该是贵正和的顶峰之作。和《电影少女》《DNA》这些带有科幻色彩的作品不同，《I"s》是完完全全的校园漫画，没有超能力，也没有其他非自然的存在，当然各种养眼画面和挑战年龄限制的东西作为贵氏作品的一贯特色当然是不会少的(笔者最欣赏"皇帝游戏"那段"肉戏"^_^)。伊织是全校的偶像级人物，无论外貌还是性格都无可挑剔；一贵则是和伊织同班的一个并



不起眼的男生，虽然暗恋着伊织，但是却不敢表白。基于一贵是无敌男主角的设定，伊织也阴差阳错的喜欢上了一贵，但是自己却觉得一贵不可能喜欢自己，同样不敢表白。于是互相暗恋的两个人开始了充满误会、分分合合的爱情长跑……每每进行到关键时刻，就会发生各种各样的突发事件打断两人的好事，一开始看的时候总有一种冲动想冲过去揪住一贵一顿暴打，慢慢的看到后来也就习惯了，越到关键时刻越是会想"这次又是什么突发状况啊?"之类的。当情节发展到中期，在电车上一贵不小心说出了自己一直喜欢伊织的真相之后，伊织回应到："我一直以为自己是单恋……"这个冲击性的事件发生得毫无征兆，"怎么可能? 两人居然这样告白了?!"相信绝大多数读者都会有这种想法……

贵正和秀丽的画风，加上优秀的情节设定，使得《I"s》成为一部堪称经典的校园爱情漫画。



可以开启第4种比赛。第4种比赛为混合赛，类型包括全部3种比赛类型，获得冠军的话可以得到力魂500、知魂500、笑魂500、勇魂200、梦魂200和J魂400。

2.ミッショントライ 任务模式，用来挑战故事模式中的任务关卡，可以纪录下最好成绩。

3.バトル 自由战斗模式，可以选择关卡的任务属性，敌人强度等，用于对战和练习研究。

4.トレーニング 练习模式，设定和自由战斗模式相同，但是没有胜败之分，J魂和必杀魂自动回复，主要用于熟悉角色，练习连续技等。

ツウシン

通信模式。可以和玩家对战，交换卡片等，另外利用Wi-Fi还可以进行网络对战

Jクイズ

问答模式，需要到达最终BOSS之后才能开启。这里有登场漫画作品的相关问题，大家可以挑战一下漫画知识是否丰富。另外，该模式开启之后，某些人物卡发展路线会增加"问题集"的部分，只有得到这些问题集才会有新的问题出现。

デッキメイク

漫画框编辑模式，用来编成自己使用的漫画框。

Jパワー

J魂注入模式。在这里可以给人物卡注入J魂，以获得该人物相关的其他卡片。

データベース

资料模式。在这里可以查看各种资料，包括：パーソナルデータ(玩家目前的游戏时间和称号等资料)、コマずかん(查看目前拥有的卡片)、作品介绍(查看相关作品介绍)、サウンドテスト(音乐欣赏)、デモ(开场动画和各作品登场动画)。注意，资料模式中的作品介绍、音乐欣赏和动画欣赏需要开启相应人物的卡片发展路线才行。

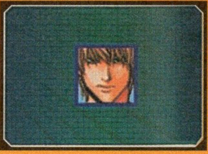
オプション

设定模式。可调节游戏相关的设定以及删除存档。

漫画框编成

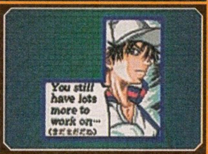
漫画框里放置的角色，就是玩家在战斗中所使用的角色。在说漫画框之前，先来介绍一下角色卡片的种类。根据卡片的使用效果，可以分为三大类：HELP类、支援类和战斗类。

HELP类



HELP类卡片格数固定为1，也就是玩家获得的角色初始状态的卡片。HELP类卡片属于效果卡，装备在漫画框中就可以令指定角色或者全员获得相应的特效。对于指定角色的类型，在装备时必须和战斗角色邻接，且将效果箭头指向该战斗角色。

支援类



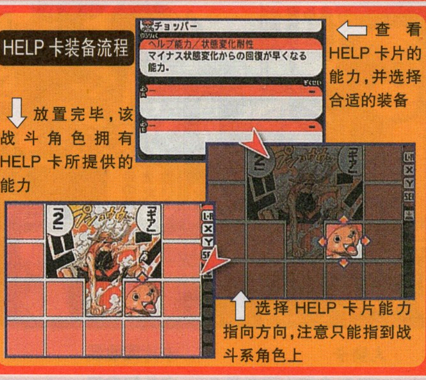
支援类卡片格数为2格或3格，是会出现在屏幕上进行动作的类型，可以理解为召唤角色。支援动作不光有攻击，也还有回复HP等其他特殊效果。

战斗类



战斗类卡片格数为4~8格，是玩家实际操控的角色，基本上格数越高，人物J魂(体力)越多，攻击力也越高。

HELP卡装备流程



←查看HELP卡片的能力，并选择合适的装备

↓放置完毕，该战斗角色拥有HELP卡所提供的能力

↑选择HELP卡片能力指向方向，注意只能指到战斗系角色上

编成漫画框的基本规则



1.HELP类、支援类、战斗类卡片每种至少放置1个
2.战斗类卡片必须有一个贴上"LEADER"标记
3.卡片放置时不可重叠
4.同一角色的卡片只能放置1个

必杀魂数量

在战斗中玩家所拥有的最大必杀魂数量等于"漫画框内放置的卡片数量+特殊效果补正"，因此无论怎样配置漫画框，都务必保证将漫画框填满。

进入卡片编成画面的方法

1.在主菜单模式选择デッキメイク
2.在选择关卡之前的画面都可以按Y键呼叫出菜单，选择第一项"デッキメイク"即可，第二项为J魂注入，第三项为退出菜单
3.在战斗开始前选择漫画框时按START键也可以进行编成(某些关卡为固定漫画框则无法编成)

卡片编成画面时的按键操作

START键：进入练习战斗，实验一下刚刚编成的漫画框的效果。练习战斗中按START键可调出菜单，可以设置对手的行动方式、属性以及是否自动回复；选择"デッキメイク"为返回编成画面，"リトライ"为重新开始练习战斗。

SELECT键：查看帮助信息

Y键：切换卡片信息

X键：切换上下屏幕，漫画框在下屏显示时可以进行编成操作

B键:退出编成,会弹出菜单询问是否纪录本次的编成,はい为纪录、いいえ为不纪录、とじる为返回编成画面

L键:列表在下屏的时候为光标回到表格栏头;漫画框在下屏时为打开 LEADER 菜单

R键: 列表在下屏的时候为打开快捷搜索排序菜单;漫画框在下屏时为打开 LEADER菜单

卡片编成画面一览



1 人物卡	4 卡片回收区
2 HELP 卡能力指向箭头	5 卡片暂存区
3 快捷操作键菜单	

角色相性

某些人物之间会有特殊的相性关系,将特定的人物卡邻接放置时,会出现特殊台词并有星星闪出,这就证明发生了相性关系。注意,相性关系的受益一方必须为战斗类角色才行,两个非战斗类角色邻接是不会产生相性关系的。产生相性之后,战斗角色的 J 魂会增加,而且相性效果可以累积。

全部角色相性关系一览

受益角色	相性角色
アラレ	悟空、千兵卫、オボッチヤマン
アレン	神田、リナリー、クロス元帅
アンナ	叶、まん太、ぬーベー
一护	チャド、石田雨龙、井上织姬
一护(卍解)	夜一、ルキア、阿散井恋次
イヴ	トレイン、スヴェン、あかねちゃん
江田岛平八	大豪院邪鬼、桃、王大人
カカシ	ナルト、サクラ、スヴェン
神乐	银さん、新八、ベジータ
カズキ	斗贵子、パピヨン、ジョナサン
キルア	ゴン、クラピカ、ロビン
银さん	神乐、新八、两さん
筋肉人	テリーマン、ミートくん、キン肉大王
藏马	飞影、桑原、瞬
ケンシロウ	レイ、トキ、ユリア
剑心	薰、弥彦、比古清十郎
悟空	超サイヤ人悟饭、亀仙人、アラレ
超サイヤ人悟空	超サイヤ人悟饭、クリリン、ベジータ
ベジット	亀仙人、ミスター·サタン、ゴテンクス
ゴテンクス	悟空、ベジータ、ボーボボ
超サイヤ人ゴテンクス	ピッコロ、ベジータ、ボーボボ
超サイヤ人悟饭	クリリン、悟空、ロビン
超サイヤ人2悟饭	ピッコロ、悟空、ロビン
ゴン	キルア、クラピカ、ヒソカ
サクラ	ナルト、纲手、カカシ
サスケ	大蛇丸、ナルト、さっちゃん
サンジ	ゾロ、ナミ、ビアンキ
吹笛子吧! 加嘎	ハミイ、ハマー、ピヨ彦
空条承太郎	杖助、徐伦、幽助
星矢	紫龙、瞬、冰河
星矢(黄金圣衣)	アテナ、ムウ、两さん
ゾロ	サンジ、剑心、王大人
太公望	妲己、四不象、ラーメンマン
ツナ/リボーン	狱寺、山本、筋肉人
剑桃太郎	江田岛平八、伊达、大豪院邪鬼
ディオ	ジョルノ、ジョナサン、太脏
Dr.マシリト	ディオ、ヒル魔、ボーボボ
キャラメルマンJ	パピヨン、フリーザ、ルフィ
トレイン	イヴ、スヴェン、夜一
首领パッチ	天の助、ボーボボ、へっくん
怒んパッチ	コパッチ、破天荒、ベジータ
ナミ	サンジ、アンナ、两さん
ナミ完成版天候棒	サンジ、ウソップ、两さん
ナルト	自来也、我爱罗、サクラ
ナルト(九尾)	サイ、カカシ、サクラ
魔人侦探	魔法律相谈事物所、ライト/リューク、X
飞影	藏马、幽助、カカシ
日番谷	冰河、ライト/リューク、あいす
ピッコロ	超サイヤ人悟饭、アシュラマン、ガッちゃん
ブウ	魔人侦探/弥子、银さん、ミスター·サタン
风助	チョッパー、ナルト、ヒロユキ
フランキー	キウイ/モズ、チョッパー、ジョセフ
フリーザ	ディオ、大蛇丸、サスケ
ベジータ	フリーザ、悟空、首领パッチ
超サイヤ人ベジータ	トランクス、ブルマ、ピッコロ
ボーボボ	ビュティ、サービスマン、游戏
真说ボーボボ	鱼雷ガール、ガ王、游戏
武藤游戏	海马、ボーボボ、杏子
魔法律相谈事物所	魔人侦探/弥子、ロージー、ペイジ
幽助	桑原、幻海、魔人侦探/弥子
叶	アンナ、まん太、ジョセフ
叶(白鹄)	アンナ、ハオ、阿弥陀丸
ラオウ	トキ、ユリア、カスケード
リナリー	神田、アレン、コムイ
两さん	中川、丽子、大原部长
ルキア	朽木白哉、阿散井恋次、コン
ルフィ	ウソップ、シャンクス、宇宙海盗库布拉
ルフィ(ギア2)	ウソップ、ロビン、宇宙海盗库布拉
阿散井恋次	一护、朽木白哉、ルキア
ロビン	サンジ、ルフィ、藏马

注:有部分角色分为几个战斗状态,这些状态所对应的相性也有所不同,请注意区分。

作者 高桥阳一 **主角** 大空翼

足球小将(キャプテン翼)

关于《足球小将》的剧情我想这里没有必要做过多的介绍了,漫画、动画、游戏等大量周边早以充斥市场,大空翼、日向小次郎等人的名字更是如雷贯耳,我们还是期待一下他们在 JUMP 大乱斗中有怎样的表现吧!

不同战斗状态的角色

悟空→超サイヤ人悟空→ベジット
ゴテンクス→超ゴテンクス
叶→叶(白鹄)
星矢→星矢(黄金圣衣)
ドクターマシリト→キャラメルマンJ
ベジータ→超ベジータ
超サイヤ人悟饭→超サイヤ人 2 悟饭
ナルト→ナルト(九尾)
一护→一护(卍解)
ボーボボ→真说ボーボボ
首领パッチ→怒んパッチ
ルフィ→ルフィ(ギア2)
ナミ→ナミ完成版天候棒

LEADER 和快捷键





在编成漫画框的时候需要选择一名战斗角色成为 LEADER,并贴上 LEADER 标志。LEADER 是战斗开始时默认登场的角色,另外在积分赛中,我方 LEADER 击破敌人可以获得 2 分,其他成员击倒只能获得 1 分。

L、R 的快捷键设定相当于简易的触摸下屏的操作。比如将 L 键放在另外一名战斗角色上,在战斗中按 L 键就可以替换该角色上场;如果将 R 键放在支援角色上,战斗中按 R 键则可以召唤该角色支援。

就像生于 80 年代的人受到《篮球飞人》的影响而喜欢上篮球一样,生于 70 年代的人则大都受到《足球小将》的影响而爱上足球。可以说《足球小将》是一部对日本足球的发展有着重要推动作用的作品,大量青少年在看过《足球小将》之后才决定投身足球这项运动,极大的推动了日本足球水平的发展。



2002 年世界杯打入 16 强的那支日本国家队的成员几乎所有人都是《足球小将》迷,《足球小将》影响力之大由此可见一斑。



作者 车田正美 **主角** 星矢

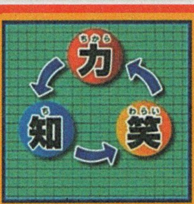
圣斗士星矢

7、80 年代出生的人恐怕没有人会不知道大名鼎鼎的“圣斗士”吧？从 90 年代初的单纯热血式崇拜（伤痕是男子汉的勋章！）到新世纪恶搞风潮的大流行（紫龙悲哀的脱衣宿命，和雅典娜的男宠、不死小强星矢），《圣斗士》在不同的年代能够以不同的方式（几乎是截然相反的方式）红透半边天足可以见证该作品魅力之大，甚至就连同人女们也沉醉于瞬和一辉的禁断之恋而不可自拔。这样一部受众群体如此之广的漫画，能火么？虽然《圣斗士星矢》在日本漫画销量排不到前十，但是如果把国内的 D 版数量都算上的话，怕是早就过亿了吧……



稍微遗憾的是，这次 JUMP 大乱斗中只有星矢一名战斗型角色，怎么不弄个黄金圣斗士呢？

角色属性



游戏中共设定有 3 种属性，分别为“力”、“知”、“笑”，这三种属性的相克关系如图所示。相克属性攻击时造成的伤害为 1.5 倍。

支援角色和战斗角色都有属性设定，不过略有区别。支援角色的属性就是其对应的攻击属性，比如力属性的支援角色发动支援攻击时也一定是力属性。战斗角色的属性是其通常攻击时的属性，必杀技攻击的属性需要看必杀技自身的属性。比如 6 格サクラ是力属性角色，但两个必杀技一个是笑属性，一个则是知属性。

无属性相克时的攻击命中会出现红色的爆炸框显示，属性相克时的攻击则会显示蓝色的爆炸框。在某些关卡达成条件中会有“属性攻击”的要求，此时就需要根据敌方角色的属性来选择合适的相克属性进行攻击。

J 魂注入

本次取消了前作中漫画拼图获得新卡片的系统，改为了 J 魂注入系统。J 魂共有 6 种，分别为力、知、笑、勇、梦和 J，在游戏中玩家每通过一个关卡，完成关卡的任务条件就可以获得一定数量的 J 魂奖励。注意每个关卡的每个条件只能获得一次奖励，之后再重新玩这个关卡就不会获得奖励了。除了故事模式的关卡之外，在挑战模式中也可以获得 J 魂，而且挑战模式的 J 魂是可以重复获得的，另外 Wi-Fi 通信对战模式和回答问题模式也可获得 J 魂。

本作中玩家初始只能获得 1 格人物卡，必须在“Jパワー”中将 J 魂注入该卡片，才能获得该人物的新卡，这个过程就是卡片升级。卡片升级时并非只有一条道路可走，许多卡片都有分支路线，一般来说最上段的路线为支援卡系，中间的为战斗系，下方为特殊系。卡片升级时还存在一些需要达成某些条件才能开启的路线，而解锁的条件通常是和该角色相关的其他角色通过注入 J 魂解开被封印的路线。比如要想获得 7 格的星矢，就必须先给雅典娜的卡片注入 J 魂，开启“星矢被封印的路线”，之后在星矢的卡片上会出现新的路线，重新注入 J 魂就可以获得 7 格星矢了。

除了可以解除路线封印之外，卡片升级还可以开启隐藏关卡，获得新的问题集、获得通信对战用场景、追加资料鉴赏等。



全部战斗角色路线封印一览

ツナ/リボーン	6 格 B 开启需要レオン解锁
银さん	6 格 B 开启需要お登势解锁、7 格开启需要定春解锁
神乐	6 格 B 开启需要定春解锁
筋肉人	4 格 B 开启需要キン肉大王解锁、7 格开启需要ミートくん解锁
两さん	6 格 B 开启需要大原部长解锁、7 格开启需要缠解锁
桃	6 格 B 开启需要江田岛平八解锁
江田岛平八	8 格开启需要王大人解锁
叶	4 格 B 开启需要まん太解锁
アンナ	5 格 B 开启需要ハオ解锁
承太郎	5 格 B 开启需要ジョセフ解锁
DIO(ディオ)	5 格 B 开启需要ジョナサン解锁
星矢	7 格开启需要アテナ解锁
アレン	6 格 B 开启需要クロス元帅解锁
アラレ	6 格 B 开启需要千兵卫解锁、7 格开启需要オボッチャマン解锁
ドクターマシリト	4 格 B 开启需要オボッチャマン解锁
悟空	4 格 B 开启需要界王さま解锁、8 格开启需要ベジータ解锁
ベジータ	5 格 B 开启需要トランクス解锁、6 格开启需要ブルマ解锁
ゴテンクス	5 格 B 开启需要魔人ブウ解锁
魔人ブウ	6 格 B 开启需要ミスター・サタン解锁
ナルト	4 格 B 开启需要サイ解锁、7 格开启需要自来也解锁
サスケ	8 格 B 开启需要大蛇丸解锁
サクラ	6 格 B 开启需要サイ解锁
カカシ	6 格 B 开启需要自来也解锁
风助	5 格 B 开启需要ヒロユキ解锁
トレイン	5 格 B 开启需要サヤ解锁
一护	7 格开启需要斩月解锁
太公望	6 格 B 开启需要四不象解锁
ケンシロウ	8 格开启需要ユリア解锁
ラオウ	7 格开启需要ユリア解锁
ボーボボ	6 格 B 开启需要ビュティ解锁、7 格开启需要鱼雷ガール解锁
首领パッチ	7 格开启需要コパッチ解锁
ムヒョ	7 格开启需要ペイジ解锁
剑心	6 格 B 开启需要比古清十郎解锁
ルフィ	6 格 B 开启需要ウソップ解锁、7 格开启需要シャンクス解锁
ゾロ	5 格 B 开启需要ルフィ解锁
ナミ	4 格 B 开启需要サンジ解锁
サンジ	5 格 B 开启需要ゾロ解锁
フランキー	5 格 B 开启需要キウイ/モズ解锁

注：解锁角色一般出现在该作品对应的关卡中，如果关卡中没有该角色，则会出现在 J-BLACKHOLE 的 BOSS 战关卡和 J-WORLD 关卡里，比如自来也、斩月等人。请查看后面的攻略部分寻找相应的角色

全部音乐封印一览

セナ	手冢	浦原喜助
玲音	迹部	市丸ギン
小结	ニア	王天君
いつき	ドクターマシリト	ラオウ
矶崎泉	千兵卫	レイ
美玲	オボッチャマン	ユリア
新八	龟仙人	破天荒
山崎	界王さま	鱼雷ガール
ラーメンマン	我爱罗	田乐マン
バッファローマン	自来也	魔法律相谈事物所
丽子	レオリオ	海马
早矢	ビスケ	左之助
富坚	ハマー	千秋
广	高菜	ルフィ
道莲	ポギー	サンジ
紫龙	蓝染物右介	シャンクス
一辉	黑崎一心	

全部战斗场景封印一览

樱庭	赤木晴子	斗贵子
泷	瞬	イヴ
ランボ	大石 / 菊丸	蓝染物右介
长谷川	リーバー	东仙要
アシュラマン	メロ	トキ
缠	ドクターマシリト	バット
クリスタルボーイ	みどり先生	田乐マン
飞燕	ピッコロ	本田
ゆきめ	自来也	桑原
ハオ	ビスケ	弥彦
チョコラブ	ハメ字郎	ゾロ
DIO		



全部隐藏关卡封印一览

王天君	可开启"知の星系"(封神演义、死亡笔记、游戏王)
虎丸	可开启"力の星系"(泰山、魁！男塾)
パピヨン	可开启"爱の星系"(武装炼金、草莓100%、I's)
ポチ	可开启隐藏行星"忍空"
あいす	可开启隐藏行星"太脏王 SAGA"
露伴	可开启隐藏行星"乔乔的奇妙冒险"
努力マン	可开启隐藏行星"幸运超人"
チュウ兵卫	可开启隐藏行星"绿色牧场之王"
乡子	可开启隐藏行星"地狱先生"

全作品资料封印一览

作品名	作品介绍	动画	问题集
光速蒙面侠	どぶろく先生	石丸	雪光
I's	一贵	伊织	一贵
草莓100%	真中	东城	外村
家庭教师 Hitman REBORN	ハル	京子	ハル
足球小将	ロベルト本乡	若林源三	中泽早苗
银魂	お妙	さっちゃん	山崎
筋肉人	ミートくん	ロビンマスク	キン肉大王
乌龙派出所	マリア	柠檬	寺井
宇宙海盗库布拉	宇宙海盗库布拉	宇宙海盗库布拉	クリスタルボーイ
魁!! 男塾	伊达	J	伊达
地狱先生	ぬ～べ～	ぬ～べ～	ゆきめ
通灵王	阿弥陀丸	ホロホロ	ホロホロ
原始森林的王者泰山	エテ吉	ターちゃん	アナベベ
乔乔的奇妙冒险	ジョルノ	徐伦	ジョニイ
篮球飞人	流川枫	樱木花道	赤木晴子
圣斗士星矢	アテナ	冰河	アテナ
太脏王 SAGA	太脏	太脏	スピン
网球王子	桃城武	リョーマ	不二
驱魔少年	コムイ	ミランダ	リーバー
死亡笔记	L	ライト/リューク	ミサ
阿拉蕾	ガツさゃん	ウンチくん	みどり先生
幸运超人	ラッキーマン	ラッキーマン	Sスターマン
龙珠	龟仙人	クリリン	界王さま
火影忍者	纲手	大蛇丸	纲手
NINKU—忍空	ポチ	风助	ヒロユキ
HUNTER x HUNTER	クラピカ	クロロ	ヒソカ
吹笛子吧！加嘎	ハメ字郎	吹笛子吧！加嘎	ポギー
武装炼金	斗贵子	Cブラボー	カズキ
黑猫	スヴェン	スヴェン	サヤ
死神	タツキ	井上织姬	浦原喜助
封神演义	四不象	太公望	妲己
北斗神拳	リン	ケンシロウ	バット
爆裂鼻毛真拳	ソフトン	天の助	サービスマン
魔人侦探·脑啮涅罗	あかねチャン	世冢	X
绿色牧场之王	カスケード	绿色牧场之王	チュウ兵卫
姆修与罗杰的魔法律咨询所	ビコ	ロージー	ナナ
游戏王	杏子	城之内	游戏
幽游白书	幻海	幻海	ぽたん
浪客剑心	薰	剑心	弥彦
无赖布鲁斯	米示	胜嗣	千秋
海贼王	チョッパー	ウソップ	フランキー

作者 藤崎龙　**主角** 太公望

封神演义

这是一部以我国古典名著《封神演义》为题材改编的少年漫画，也是藤崎龙最具代表性的作品。虽然是以封神演义的故事为基础，但是原著中所有人物都经过作者的全新诠释，变得"面目全非"。首先所有仙人的形象彻底颠覆了一贯的"白发老道"模样，几



乎每个人都帅得惊天动地（其实藤崎龙的画风有些偏向少女风格……）；其次人物的性格完全令人意想不到，就拿主人公太公望来说，贱格、死不正经、阴险狡诈善于利用别人，口头禅"如果让我工作我宁愿不吃饭！"……当然骨子里还是个热血好青年。这样一部以古典名著为主线，又结合了众多现代流行要素的漫画，凭借作者天马行空般的想象力和幽默风趣的风格赢得了众多



年轻人的喜爱。相信看过太公望 VS 赵公明一段情节的读者一定还对超过邪神等级的"鲜花三姐妹"记忆犹新，不管史克威尔承不承认，后来 FFX 中的召唤兽"三姐妹"或多或少都 cos 了封神中的桥段。

才华横溢、拥有超人恶搞天赋的藤崎龙在《封神演义》完结之后逐渐归于平静，再没有令人眼前一亮的作品出现，希望藤崎龙能尽快走出低迷，再次为大家奉上一部优秀的漫画作品。

道具和状态

道具一览

桔子 J 魂小回复	**苹果** J 魂小回复	**草莓** J 魂小回复
香蕉 J 魂小回复	**葡萄** J 魂小回复	**甜瓜** J 魂小回复
肉骨头 J 魂中回复	**救急箱** 漫画框内战斗角色 J 魂中回复	**小金币** 必杀魂槽小增加
中金币 必杀魂槽增加	**大金币** 必杀魂槽大增加	**JUMP 标志** 必杀魂 +1
攻击拳套 一定时间内攻击力 UP	**必杀拳套** 一定时间内会心一击状态	**跑鞋** 一定时间内速度 UP
无敌星 一定时间内无敌状态	**透明球** 一定时间内会心一击状态	**少年 JUMP** 一定时间内可无限制使用必杀技
铁鞋 一定时间内速度 DOWN	**毒药** 一定时间内中毒状态	**毒蘑菇** 一定时间内混乱状态
辣椒 一定时间内暴走状态	**大锤** 一定时间内除自己以外的所有战斗角色麻痹状态	**秤砣** 一定时间内除自己以外的所有战斗角色速度 DOWN
墨水 一定时间内除自己以外的所有战斗角色盲目状态	**炸弹** 任意角色靠近后引爆，防御不能并吹飞	

注：写有"力""知""笑"字样的方块取得后可获得相应的 J 魂（Jパワー）

状态一览

J 魂徐徐回复	攻击力 UP
移动速度 UP	被攻击不受伤害
攻击随机造成 2 倍伤害	受到攻击不会被击退
除自己以外其他角色无法行动	使用必杀技不会减少必杀魂
漫画框配置的人数（角色数量）越多，攻击力越高	漫画框配置的女性角色人数越多，攻击力越高
不会受到属性攻击	使用必杀技不会减少必杀魂
无法行动	中毒状态，J 魂慢慢减少
混乱状态，十字键操作方向相反	暴走状态，不会停在原地，会一直向某个方向跑动
移动速度下降	死亡宣告，头上出现数字倒数，到 0 的时候死亡
无法在战斗中交换角色	无法在战斗中使用支援攻击
无法攻击	无法防御
盲目状态，画面变为全白或全黑，无法看见周围的情况	燃烧状态，J 魂徐徐减少的暴走状态
带电状态，一定间隔内其他角色强制后退	冻结状态，一定时间无法行动
必杀魂槽徐徐减少	无法移动
所受伤害减半	邪王炎杀黑龙波，攻击力移动速度上升

HELP 效果一览

必杀魂增加系

突击:攻击对手时,即使对手防御我方必杀魂槽也会增加
角色:モン太(光速蒙面侠)、狱寺(家庭教师)、日向小次郎(足球小将)、土方(银魂)、虎丸(魁!!男塾)、河村(网球王子)、一护(死神)、阿散井恋次(死神)、へっくん(鼻毛真拳)、桑原(幽游白书)、左之助(浪客剑心)

反击:J 魂较少时,攻击对手或者使对手防御我方必杀魂槽也会增加
角色:大豪院邪鬼(魁!!男塾)、道莲(通灵王)、徐伦(乔乔的奇妙冒险)、ドクターマシリト(阿拉蕾)、ベジータ(龙珠)、サービスマン(鼻毛真拳)、エンチュー(魔法律相谈事务所)、斋藤一(浪客剑心)

作者 浦生广 **主角** 追手内洋一

幸运超人(とってもラッキーマン)



1993–1997 年连载的作品,风格偏向低龄,主角"追手内洋一"的脸尤其让人脱力,可以理解成"咸蛋超人幼儿版"。"追手内"在日文里与"不幸"谐音,而追手内洋一本人也确实是个倒霉到家的中学生,某日他的不幸终于到达了顶点——被前来征服地球的宇宙人飞船直接撞死!本以为自己的人生就这样匆匆结束,但随后赶来阻止宇宙人的"幸运超人"将他救活,并把自己的能力传给他,让他代替自己保护地球(其实就是自己逃避责任)。洋一从此拥有了双重身份,当他吃下某个谐音为"幸运"的东西后就能变成幸运超人(大力水手?),和邪恶外星人一较高下,回复普通人类则依然倒霉无比,本体越倒霉,变身后就越幸运。

作为一部纯搞笑漫画,作品从每一个角色开始搞起,例如幸运超人的形象就融合了"立在杯中的茶叶"、"佛祖耳"、"大吉签"等代表幸运的东西,而他的超人同伴也几乎都是表现欲大过责任感的家伙,例如为求胜利不择手段的"胜利超人",为交朋友不择手段的"友情超人",除了摆造型啥都不会的"巨星超人"(此人的真实名字就是"吸引眼球"的意思),甚至还有在幸运超人行动时出现在每个场景,就为了看超人发威的"无聊三人组",想让人追究一下此漫画的目的性都不可能。

在这里要特别提一下作者浦生广(原文是"ガモウひろし"),这个名字自然是笔名,真实身份一直保密,最近看到消息说此人竟然可能就是大场つぐみ——也就是漫画《死亡笔记》的原作者!实在难以把这么可爱的画风与那种灰暗世界观的玩意联系起来啊!

コンボ:以连续技攻击对手,即使对方防御我方必杀魂槽也会增加
角色:樱庭(光速蒙面侠)、ラーメンマン(筋肉人)、早矢(乌龙派出所)、宫城リョータ(篮球飞人)、大石/菊丸(网球王子)、石田雨龙(死神)、レイ(北斗神拳)、ソフトン(鼻毛真拳)

协力:支援攻击命中,或者使对方防御,必杀魂槽增加
角色:どぶろく先生(光速蒙面侠)、ツナ/家庭教师(家庭教师)、近藤(银魂)、海パン刑事(乌龙派出所)、ジョルノ(乔乔的奇妙冒险)、手冢(网球王子)、クリリン(龙珠)、太公望(封神演义)、田乐マン(鼻毛真拳)、キウイ/モズ(海贼王)

知的:攻击和自己相克属性的敌人时,即使对方防御必杀魂槽也会增加
角色:ヒル魔(光速蒙面侠)、外村(草莓百分百)、テリーマン(筋肉人)、柠檬(乌龙派出所)、雷电(魁!!男塾)、乾(网球王子)、コムイ(驱魔少年)、ライト/リューク(死亡笔记)、千兵卫(阿拉蕾)、ポチ(忍空)、游戏(游戏王)

斗争心:指定某个战斗角色后,该角色出战时,必杀魂槽会徐徐增加
角色:桃(魁!!男塾)、地狱先生(地狱先生)、泰山(泰山)、ゴン(HUNTER)、ケンシロウ(北斗神拳)、幽助(幽游白书)

爆发:短时间内连续使用必杀技,必杀魂槽会增加
角色:泷(光速蒙面侠)、いつき(I's)、さつき(草莓百分百)、ハル(乌龙派出所)、チョコラブ(通灵王)、Sスターマン(幸运超人)、ゴテンクス(龙珠)、ヒロユキ(忍空)、妲己(封神演义)、首领パッチ(鼻毛真拳)、鱼雷ガール(鼻毛真拳)、城之内(游戏王)

大活跃:将对手 KO 之后必杀魂槽增加
角色:唯(草莓百分百)、キン肉大王(筋肉人)、富坚(魁!!男塾)、太脏(太脏王 SAGA)、ミスター・サタン(龙珠)、コン(死神)、バット(北斗神拳)、ヨイチ(魔法律相谈事务所)

奋战:不交换角色,也不使用支援的话,必杀魂会增加
角色:铃音(光速蒙面侠)、ヒバリ(家庭教师)、バッファローマン(筋肉人)、伊达(魁!!男塾)、ハオ(通灵王)、DIO(乔乔的奇妙冒险)、クロス元帅(驱魔少年)、海马(游戏王)、藏马(幽遊白書)

沉着:静止不动的话必杀魂槽会增加,直到开始行动为止
角色:石丸(光速蒙面侠)、冲田(银魂)、山崎(银魂)、左近寺(乌龙派出所)、寺井(乌龙派出所)、J(魁!!男塾)、ラビ(驱魔少年)、クラピカ(HUNTER)、市丸ギン(死神)、ビコ(魔法律相谈事务所)、米示(无赖布鲁斯)

激怒:受到连续攻击必杀魂槽会增加
角色:ハアハア3兄弟(光速蒙面侠)、イーピン(家庭教师)、お登势(银魂)、アシュラマン(筋肉人)、大原部长(乌龙派出所)、アンナ(通灵王)、メロ(死亡笔记)、超サイヤ人悟饭(龙珠)、フリーザ(龙珠)、ボーボボ(鼻毛真拳)、コパッチ(鼻毛真拳)、本田(游戏王)、太尊(无赖布鲁斯)、胜嗣(无赖布鲁斯)

逆袭:被 KO 之后必杀魂增加 1
角色:新八(银魂)、桃城武(网球王子)、ヒソカ(HUNTER)、ピヨ彦(吹笛子吧!加嘎)、ビュティ(鼻毛真拳)、ウソップ(海贼王)

ジャストガード:进行瞬间防御后必杀魂槽会增加(瞬间防御即在受到攻击的一瞬间进行防御)
角色:进清十郎(光速蒙面侠)、银さん(银魂)、瞬(圣斗士星矢)、不二(网球王子)、L(死亡笔记)、ニア(死亡笔记)、朽木白哉(死神)、トキ(北斗神拳)、ガ王(鼻毛真拳)、ロージー(魔法律相谈事务所)

防御系

オートガード:自动防御,在没有主动进行防御的情况下,消费 1 个必杀魂自动防御 1 次
角色:若林源三(足球小将)、ロベルト本乡(足球小将)、龟仙人(龙珠)、我爱罗(火影忍者)、ビスケ(HUNTER)、Cブラボー(武装炼金)、ペイジ(魔法律相谈事务所)、幻海(幽遊白書)、マサさん(无赖布鲁斯)、ロビン(海贼王)

ガード能力+:更加不容易被破防
角色:矶崎泉(I's)、美铃(草莓百分百)、中泽早苗(足球小将)、さっちゃん(银魂)、マリア(乌龙派出所)、レディ(宇宙海盗库布拉)、广(地狱先生)、まん太(通灵王)、ミランダ(驱魔少年)、ミサ(死亡笔记)、ウンチくん(阿拉蕾)、斗贵子(武装炼金)、タツキ(死神)、ユリア(北斗神拳)、あかねちゃん(魔人侦探)、薰(浪客剑心)

见切り:受到对手必杀技攻击时伤害减轻
角色:承太郎(乔乔的奇妙冒险)、星矢(圣斗士星矢)、サスケ(火影忍者)、カカシ(火影忍者)、クロロ(HUNTER)、スヴェン(黑猫)

打击耐性 UP:受到对手徒手攻击(拳或脚)时伤害减轻
角色:筋肉人(筋肉人)、ルフィ(海贼王)

打击耐性 UP:受到刀剑攻击时伤害减轻
角色:山本(家庭教师)、ロビンマスク(筋肉人)、紫龙(圣斗士星矢)、神田(驱魔少年)、トランクス(龙珠)、弥彦(浪客剑心)、ゾロ(海贼王)、フランキー(海贼王)

自己回复:战斗中可自动回复一定程度的 J 魂
角色:レオン(家庭教师)、一辉(圣斗士星矢)、ピッコロ(龙珠)、魔人ブウ(龙珠)、大蛇丸(火影忍者)、カズキ(武装炼金)

状态变化耐性:处于不利状态时可尽早回复
角色:まもり(光速蒙面侠)、仗助(乔乔的奇妙冒险)、安西先生(篮球飞人)、サクラ(火影忍者)、纲手(火影忍者)、レオリオ(HUNTER)、井上织姬(死神)、X(魔人侦探)、チョッパー(海贼王)

スピードダウン无效:异常状态"移动速度下降"无效
角色:本多速人(乌龙派出所)、ジョニィ(乔乔的奇妙冒险)、マキバオー(绿色牧场之王)、カスケード(绿色牧场之王)

チェンジ封印无效:异常状态“角色交换禁止”“支援攻击禁止”无效
角色:露伴(乔乔的奇妙冒险)、ジャガー(吹笛子吧!加嘎)

宣告无效:异常状态“死亡宣告”无效
角色:ウォーズマン(筋肉人)、クリスタルボーイ(宇宙海盗库布拉)、阿弥陀丸(通灵王)、スピン(太脏王SAGA)、アラレ(阿拉蕾)、オボッチャマン(阿拉蕾)、ハミィ(吹笛子吧!加嘎)、ハメ字郎(吹笛子吧!加嘎)

带电无效:异常状态“带电”无效
角色:ランボ(家庭教师)、キルア(HUNTER)、トレイン(黑猫)

混乱无效:异常状态“混乱”无效
角色:ハル(家庭教师)、ヅラ(银魂)、日暮(乌龙派出所)、エテ吉(泰山)、ハマー(吹笛子吧! 加嘎)、ポギー(吹笛子吧! 加嘎)

毒无效:异常状态“中毒”无效
角色:ブロッケンJr.(筋肉人)、海堂(网球王子)、クロウリー(驱魔少年)、パピヨン(武装炼金)、王天君(封神演义)、飞影(幽遊白書)

燃え无效:异常状态“燃烧”无效
角色:努力マン(幸运超人)、キョウコ(黑猫)、志志雄真实(浪客剑心)

画面妨害无效:异常状态“盲目”无效
角色:アレン(驱魔少年)、サイ(火影忍者)、蓝染物右介(死神)、东仙要(死神)

行动不能无效:异常状态“行动不能”无效
角色:破天荒(鼻毛真拳)、ネウロ/弥子(魔人侦探)

画面妨害无效:异常状态“冻结”无效
角色:ゆきめ(地狱先生)、ホロホロ(通灵王)、冰河(圣斗士星矢)、あいす(太脏王 SAGA)、迹部(网球王子)、ルキア(死神)、日番谷冬狮郎(死神)

收集系

收集:获得金币时必杀魂增加量增加
角色:中川(乌龙派出所)、アナベベ(泰山)、ラッキーマン(幸运超人)、ブルマ(龙珠)

调理:获得食物时回复J魂量增加
角色:西野(草莓百分百)、ビアンキ(家庭教师)、缠(乌龙派出所)、サンジ(海贼王)

ハント:破坏道具箱(桶、宝箱等)时必杀魂槽增加
角色:ケルベロス(光速蒙面侠)、一贵(I's)、真中(草莓百分百)、神乐(银魂)、两さん(乌龙派出所)、ヂェーン(泰山)、ナミ(海贼王)

ハント:破坏道具箱(桶、宝箱等)时必杀魂槽增加
角色:ケルベロス(光速蒙面侠)、一贵(I's)、真中(草莓百分百)、神乐(银魂)、两さん(乌龙派出所)、ヂェーン(泰山)、ナミ(海贼王)

状态提升系

底力:J魂变少时攻击力上升
角色:ムサシ(光速蒙面侠)、コブラ(宇宙海盗库布拉)、叶(通灵王)、三井寿(篮球飞人)、リョーマ(网球王子)、ラオウ(北斗神拳)、ムヒョ(魔法律相谈事物所)

超回复:被KO之后再度返回战场J魂最大值增加
角色:ジョナサン(乔乔的奇妙冒险)、ムウ(圣斗士星矢)、悟空(龙珠)

必杀最大值+:必杀魂数量最大值+1,可累积,无指向
角色:江田岛平八(魁!!男塾)、ジャイロ(乔乔的奇妙冒险)、赤木刚宪(篮球飞人)、アテナ(圣斗士星矢)、界王さま(龙珠)、自来也(火影忍者)、斩月(死神)、黑崎一心(死神)、チュウ兵卫(绿色牧场之王)、比古清十郎(浪客剑心)、シャンクス(海贼王)

J魂最大值+:战斗角色J魂最大值增加,可累积
角色:伊织(I's)、东城(草莓百分百)、京子(家庭教师)、お妙(银魂)、丽子(乌龙派出所)、乡子(地狱先生)、赤木晴子(篮球飞人)、みどり先生(阿拉蕾)、高菜(吹笛子吧!加嘎)、サヤ(黑猫)、リン(北斗神拳)、ナナ(魔法律相谈事物所)、杏子(游戏王)、ぼたん(幽遊白書)、千秋(无赖布鲁斯)

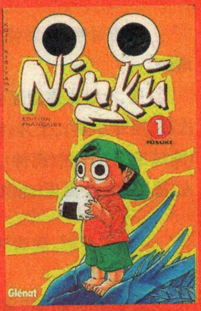
状态提升系

ふんばり:在会移动的地面上防御时可停在原地
角色:栗田(光速蒙面侠)、小结(光速蒙面侠)、长谷川(银魂)、定春(银魂)、チャド(死神)、天の助(鼻毛真拳)

空中ダッシュ:可在空中进行冲刺
角色:セナ(光速蒙面侠)、大空翼(足球小将)、飞燕(魁!!男塾)、流川枫(篮球飞人)、夜一(死神)、浦原喜助(死神)、剑心(浪客剑心)

作者 桐山光侍　**主角** 风助

-NINKU- 忍空



连载结束10年后最近才重开的忍者漫画,但这部1993年开始连载的作品在浩如繁星的日本漫画中却具有相当高的地位,多次被改编成电影、动画和游戏,即使是现在如日中天的《火影忍者》也深受其影响。故事描述在结束了长年战乱的世界里,当年带领世界走向和平的组织“忍空组”却逐渐蜕变沦为了无恶不作的黑势力,这时有一个少年忍者站了出来,这个名为“风助”的少年是当年忍空组最强战士,一号队队长的儿子,拥有和外表极不相称的超强实力,他和他的同伴成为了民众们眼中的希望。

故事本身是传统的锄强扶弱,但是这漫画的最大特点却在主角风助身上,必须承认,要把主角画得这么……丑,是需要一定勇气的!个头矮小食量惊人在少年漫画里并不稀奇(例如龙珠里的小悟空),但在一干俊男美女同伴前面领头的主角长个哈巴狗一样的脸,有必要吗……

三角飞び:利用墙壁反弹可进行三角跳
角色:リナリー(驱魔少年)、ナルト(火影忍者)、风助(忍空)

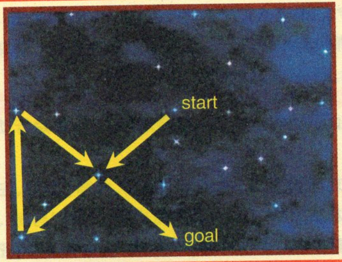
3段ジャンプ:可进行3段跳跃
角色:デビルバット(光速蒙面侠)、樱木花道(篮球飞人)、ガッちゃん(阿拉蕾)、イヴ(黑猫)、四不象(封神演义)

其他系

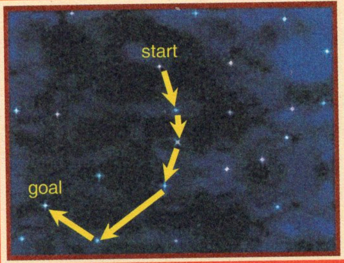
见破り:对手透明状态无效
角色:雪光(光速蒙面侠)、ミートくん(筋肉人)、王大人(魁!!男塾)、ジョセフ(乔乔的奇妙冒险)、リーバー(驱魔少年)、世家(魔人侦探)

隐藏角色画出方法

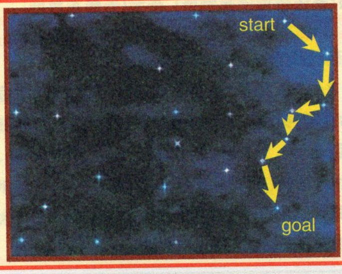
在播放片头动画的时候,下屏会显示星座图案,按照特定的方法画出图形,就可以直接获得隐藏角色HELP卡。目前已知的可获得的隐藏角色共有4人,这4人都是关卡SP条件对应的角色,如果在这里用画图的形式获得,则该关卡对应的SP条件会直接显示出来,并且也不会再获得第2次。



ONE PIECE シャンクス香克斯



乔乔的奇妙冒险 岸部露伴



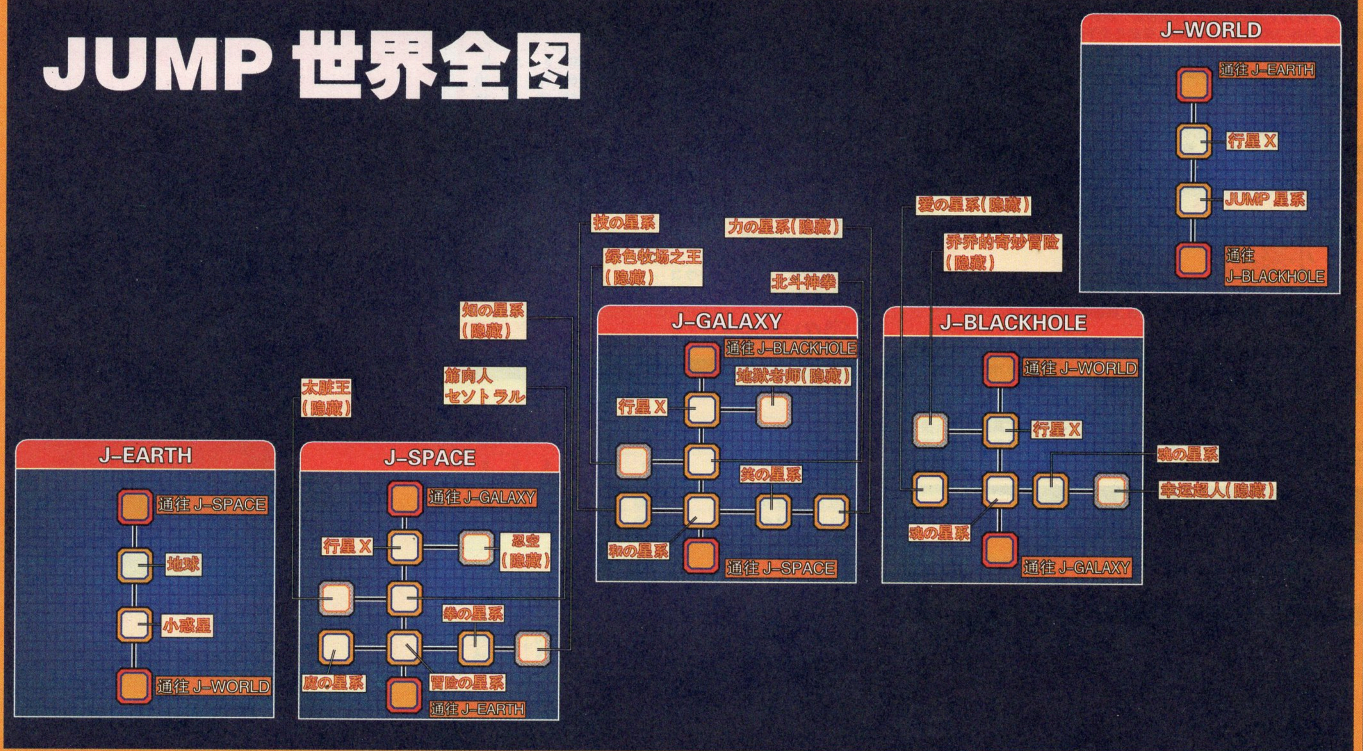
北斗神拳 ユリア尤丽娅



太脏王 SAGA 佐渡あいす

攻略篇

JUMP 世界全图



J-EARTH

连接 J-WORLD 的通路在通关一次后开启

J-SPACE

知の星系:ONE PIECE 第一关完成 SP 条件获得王天君,注入 J 魂后开启

太脏王 SAGA: 筋肉人第一关达成 SP 条件获得あいす,注入 J 魂后开启

NINKU– 忍空:J-SPACEプラネット X 达成 SP 条件获得ポチ,注入 J 魂后开启

J-GALAXY

力の星系: 家庭教师 HITMAN REBORN 第三关完成 SP 条件获得虎丸,注入 J 魂后开启

绿色牧场之王(みどりのマキバオー):北斗神拳第一关达成 SP 条件获得チュウ兵卫,注入 J 魂后开启

地狱先生:J-GALAXYプラネット X 达成 SP 条件获得乡子,注入 J 魂后开启

J-WORLD

连接 J-EARTH 的通路在通关一次后开启

J-BLACKHOLE

爱の星系:死神第四关达成 SP 条件获得パピヨン,注入 J 魂后开启

幸运超人(とっても! ラッキーマン):阿拉蕾第二关达成 SP 条件获得努力マン后,注入 J 魂开启

乔乔的奇妙冒险:J-BLACKHOLEプラネット X 第十关达成 SP 条件获得露伴后,注入 J 魂开启

关于 3 种战斗模式的说明

1.ポイントバトル积分赛:击倒敌人或将敌人击出场地可获得 1 点积分(队长可获得 2 点),时间结束后积分最高者为胜。

2.シンボルバトル勋章赛:赛场上一共有 3 或者 4 个参加战斗的角色,勋章(☆型)则有 4 或者 5 个(比参赛人数多 1 个)。初期每人身上有一个勋章,场地上还会多出一个勋章,限定时间内将所有勋章全部收集齐即获得胜利。击倒带有勋章的敌人,勋章会掉落;将敌人击飞至场地外,勋章则会随机出现在场地内。一般的打法是先获得多出的那个勋章,然后再攻击其它人。

3.デスマッチバトル死亡 PK 赛:被击倒或者击飞出场地的角色无法复活,生存至最后的角色获得胜利。如果在规定时间内无法分出胜负,则由依然生存的队伍的队长在高台上进行加时赛,J 魂为一半,必杀魂为零。

关于 SP 条件

某些关卡里会有隐藏的第 6 个完成条件,也就是 SP 条件,这个条件在初期是无法查看的,只有达成之后才会出现。所有 SP 条件都对应有特殊的人物卡片,另外初期通过星座画出来的隐藏人物也属于 SP 条件获得的人物,如果没有画出来,在后面达成 SP 条件一样可以入手。

作者 原哲夫　**主角** 健四郎

北斗神拳(北斗の拳)

199× 年,在核战后荒芜一片的地球上,人类艰难的求生,所有的道德和法律约束都崩溃了,这是一个只有"强者"才能生存的时代。就在人们在强大的恶势力前哀号时,沙漠里终于出现了"世纪末的救世主",他就是暗杀拳"北斗神拳"的继承者健四郎!北斗神拳是独子相传两千年的超强拳法,依靠对经络穴位的攻击致人死地,但在健四郎这一代,却出现了不止一个有资格继承北斗拳法的战士,这就注定了身为正式继承者的健四郎将要面对史无前例的强敌。除了正统北斗拳法的争夺,健四郎还要担负起拯救世界的使命,与各种邪魔外道的战斗也就此展开了……

关于这部 1983 年开始连载,全球销量超过 1 亿册的超热血漫画,实在不用多说什么,那句天下闻名的台词"你已经死了!"在中国动漫爱好者里是无人不知(什么?你不知道?那你已经死了!),而漫画里那些肌肉发达动辄身高两三米的角色也是令人印象深刻的觉得"如此荒凉的世界到底是怎么养出这群兄贵的?",尤其有一幕健四郎戴着墨镜开摩托的画面活脱脱就是个终结者施瓦辛格。总之,遇强愈强,决不对敌人低头,死也要死得像个男子汉,这就是北斗神拳的主题!

最后说一下,目前正在连载的原哲夫新作品《苍天之拳》,可以看做是《北斗神拳》的前传,在这里解开了北斗神拳的秘密——原来它是中国三国时期,由魏蜀吴三国创立的守护君主的拳法!原来三国无双里大家都使的是北斗神拳来着!



J-EARTH(教学关卡)

地球

关卡1~基本操作说明1

首先是关于移动的说明,自由移动一段时间后进入下一段,关于攻击的说明,将练习用的箱子击倒即可,最后是关于画面的说明。

关卡2~基本操作说明2

首先是关于普通攻击的说明,击倒箱子后进入必杀技的说明,再次击倒箱子即可。

关卡3~基本操作说明3

首先是关于防御的说明,按↓防御对手的攻击即可。然后是破防攻击的说明,按↓+Y攻击即可,接着是弹返的说明,防御状态中,在对方攻击命中的一瞬间按X键。再来是角色交换攻击的说明,按↓+B攻击即可。最后是角色交换和支援攻击的练习,根据提示点击下屏漫画框。

关卡4~基本操作说明4

无需操作,只要观看编成漫画框的演示即可。

小惑星

关卡1~基本操作说明5

关于属性攻击和梦幻连续技的说明,根据提示操作即可。

关卡2~基本操作说明6

关于画面的细致说明,包括对手所在位置的指向箭头,目前排名高低的标志(王冠为第一、三星为第二、两星为第三、一星为第四)和角色属性,无需操作,观看演示即可。

关卡3~基本操作说明7

关于操作中的小技巧说明。包括在空中按↓+A可以"高速落下";按select键可发动角色特殊动作;用破防攻击攻击道具箱可以将箱子击飞而不击破;最后和练习用箱子对战,获胜即可。

J-SPACE(8星系、16行星共34关)

冒险の星系

ONE PIECE

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ゾロ	–	–	–	–	–	–
2	别让对手得3分以上	–	50	50	–	5	5	5
3	别让对手得2分以上	–	150	150	–	10	10	10
4	得3分以上过关	–	300	300	300	15	15	15
5	得4分以上过关	–	800	–	–	20	20	20
SP	全员J魂全满过关	王天君	–	–	–	–	–	–

第二关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	サンジ	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有2个以上勋章	–	50	–	50	5	5	5
3	获胜时持有3个以上勋章	–	150	150	150	10	10	10
4	50秒以内过关	–	200	300	300	15	15	15
5	40秒以内过关	–	800	–	–	20	20	20
SP	全员J魂全满过关	ウソップ	–	–	–	–	–	–

第三关 和ナミ比赛在规定时间内谁获得的金币最多

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	30	10	10	–	–	–
2	获得10个以上过关	–	50	25	25	5	5	5
3	获得20个以上过关	–	150	150	150	10	10	10
4	始终保持第1名过关	チョッパー	–	–	–	–	–	–
5	获得30个以上过关	ナミ	–	–	–	–	–	–

HUNTER×HUNTER

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ゴン	–	–	–	–	–	–
2	别让对手得3分以上	–	50	50	–	5	5	5
3	别让对手得2分以上	–	150	–	150	10	10	10
4	得3分以上过关	–	300	300	–	15	15	15
5	得4分以上过关	キルア	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	クラピカ	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	–	90	10	5	5	5
3	40秒以内过关	–	–	150	150	10	10	10
4	30秒以内过关	–	300	300	–	15	15	15
5	2次以上用必杀技KO对手	ヒソカ	–	–	–	–	–	–

第三关 限定时间内破坏所有墙壁

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	レオリオ	–	–	–	–	–	–
2	4分以内过关	ビスケ	–	–	–	–	–	–
3	3分以内过关	–	150	150	–	10	10	10
4	2分以内过关	–	300	300	–	15	15	15
5	1分以内过关	クロロ	–	–	–	–	–	–

注:使用ゴン(绿衣服)作为拆墙主力,用Y键的强攻击一次可以攻击两面墙壁,开始之后先发动↑+△键提升攻击力,然后用Y键攻击,之后跳上平台(注意是和墙壁有一格距离的平台),站在平台顶端用Y键攻击正好可以打到墙壁,最后就只剩半空中的一面墙壁,用跳跃B键攻击拆掉即可。另外一边的墙壁如法炮制,操作熟练的话可以在1分钟内达成目标。

BLACK CAT

第一关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	トレイン	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有2个以上勋章	–	–	80	20	5	5	5
3	获胜时持有3个以上勋章	–	–	150	150	10	10	10
4	50秒以内过关	–	–	450	150	15	15	15
5	40秒以内过关	イヴ	–	–	–	–	–	–
SP	不受到必杀技攻击过关	サヤ	–	–	–	–	–	–

第二关 规定时间内收集最多数量的金币

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	スヴェン	–	–	–	–	–	–
2	获得10个以上过关	–	–	20	80	5	5	5
3	获得20个以上过关	–	150	–	150	10	10	10
4	始终保持第1名过关	キョウコ	–	–	–	–	–	–
5	获得30个以上过关	–	200	600	–	20	20	20

拳の星系

龙珠

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	10	40	–	–	–	–
2	1次以上用必杀技KO对手	–	90	10	–	5	5	5
3	得4分以上过关	トランクス	–	–	–	–	–	–
4	2次以上用必杀技KO对手	–	500	–	100	15	15	15
5	3次以上用必杀技KO对手	–	700	200	–	20	20	20

第二关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	亀仙人	–	–	–	–	–	–
2	1次以上将对手击出场地	–	90	–	10	5	5	5
3	2次以上将对手击出场地	–	200	100	–	10	10	10
4	3次以上将对手击出场地	–	500	–	100	15	15	15
5	30秒以内过关	超サイヤ人悟飯	–	–	–	–	–	–
SP	必杀魂数量全满过关	ベジータ	–	–	–	–	–	–

第三关 限定时间内收集全部7个龙珠

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ブルマ	–	–	–	–	–	–
2	40秒以内过关	クリリン	–	–	–	–	–	–
3	1次都不被KO过关	–	150	150	–	10	10	10
4	30秒以内过关	ピッコロ	–	–	–	–	–	–
5	不受到必杀技攻击过关	–	500	300	–	20	20	20

圣斗士星矢

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	星矢	–	–	–	–	–	–
2	得2分以上过关	–	70	30	–	5	5	5
3	得3分以上过关	–	200	100	–	10	10	10
4	得4分以上过关	–	500	100	–	15	15	15
5	不被击出场地过关	冰河	–	–	–	–	–	–
SP	全员J魂全满过关	アテナ	–	–	–	–	–	–

第二关 获得黄金圣衣(场地中出现的黄色圣衣箱子)后,逃跑10秒

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	30	20	–	–	–	–
2	1分以内过关	–	60	40	–	5	5	5
3	40秒以内过关	–	200	100	–	10	10	10
4	20秒以内过关	–	500	100	–	15	15	15
5	全员J魂全满过关	紫龙	–	–	–	–	–	–

第三关 限定时间内击破所有墙壁

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ムウ	–	–	–	–	–	–
2	不使用必杀技过关	–	50	50	–	5	5	5
3	2分以内过关	–	200	100	–	10	10	10
4	1分30秒以内过关	–	400	200	–	15	15	15
5	1分以内过关	瞬	–	–	–	–	–	–

注:星矢靠近墙壁用Y键攻击可一次性攻击上、中、下三面墙壁,再配合使用必杀技即可在1分钟内完成任务

无赖布鲁斯(ろくでなしブルース)

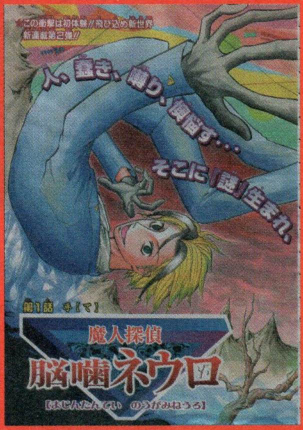
第二关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	クラピカ	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	–	90	10	5	5	5
3	40秒以内过关	–	–	150	150	10	10	10
4	30秒以内过关	–	300	300	–	15	15	15
5	2次以上用必杀技KO对手	ヒソカ	–	–	–	–	–	–

作者 松井优征 **主角** 脑啮涅罗

魔人侦探·脑啮涅罗(魔人探偵脳噛ネウロ)

女高中生桂木弥子的父亲在密室里被残忍的杀害,警方毫无头绪,失去亲人的弥子生活也显得越发凄凉,突然有一天,一个自报家门为"脑啮涅罗"的男子出现在她面前,说愿意为她解开凶手的"谜",弥子毫不犹豫地答应了他,从此成为他的助手。而这个脑啮涅罗真实身份是来自魔界的人,他以各种各样的"谜团"作为自己的食物,而那些疑难的案件就是最好的谜团。



本漫画于2004年开始连载,一开始据说是灵异类漫画,后来被认为是带灵异要素的推理漫画,最后作者承认这是一部"披着推理外皮的单纯娱乐漫画",但网上的读者则认为这是部"打着娱乐口号的女高中生调教漫画"……嗯,真的是这样么?好吧(擦擦口水),回头去九眼桥的书市找找……

第二关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	千秋	–	–	–	–	–	–
2	得2分以上过关	–	80	–	20	5	5	5
3	1次以上用必杀技KO对手	米示	–	–	–	–	–	–
4	得3分以上过关	–	600	–	–	15	15	15
5	得5分以上过关	–	800	–	–	20	20	20

魔の星系

魔人侦探·脑啮涅罗

第一关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ネウロ/弥子	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	10	90	–	5	5	5
3	40秒以内过关	–	100	200	–	10	10	10
4	30秒以内过关	–	400	200	–	15	15	15
5	1次以上用必杀技KO对手	あかねちゃん	–	–	–	–	–	–
SP	必杀魂数全满过关	X	–	–	–	–	–	–

第二关 击倒两さん

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	世冢	–	–	–	–	–	–
2	1分以内过关	–	–	60	40	5	5	5
3	50秒以内过关	–	100	200	–	10	10	10
4	40秒以内过关	–	–	400	200	15	15	15
5	1次以上用必杀技KO对手	–	–	500	300	20	20	20

姆修与罗杰的魔法律咨询所

第一关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ロージー	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有3个以上勋章	–	50	50	–	5	5	5
3	1次都不掉落勋章	–	250	50	–	10	10	10
4	40秒以内过关	–	500	100	–	15	15	15
5	30秒以内过关	エンチュー	–	–	–	–	–	–

第二关 一定时间内保护ムヒョ不被KO

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ナナ	–	–	–	–	–	–
2	保护30秒以上	–	–	80	20	5	5	5
3	保护40秒以上	ヨイチ	–	–	–	–	–	–
4	保护50秒以上	–	–	500	100	15	15	15
5	不使用必杀技过关	ピコ	–	–	–	–	–	–

驱魔少年

第一关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	アレン	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有3个以上勋章	リーバー	–	–	–	–	–	–
3	1次都不掉落勋章	–	–	200	100	10	10	10
4	40秒以内过关	神田	–	–	–	–	–	–
5	30秒以内过关	リナリー	–	–	–	–	–	–
SP	全员J魂全满过关	クロス元帅	–	–	–	–	–	–

第二关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ミランダ	–	–	–	–	–	–
2	得3分以上过关	–	20	80	–	5	5	5
3	1次以上用必杀技KO对手	コムイ	–	–	–	–	–	–
4	得4分以上过关	–	200	400	–	15	15	15
5	2次以上用必杀技KO对手	ラビ	–	–	–	–	–	–

セントラルプラネット

（将冒险、魔和拳星系全部通过后出现）

筋肉人

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	キン肉マン	–	–	–	–	–	–
2	别让对手得2分以上	–	50	50	50	5	5	5
3	别让对手得1分以上	ブロッケンJr	–	–	–	–	–	–
4	1次以上用必杀技KO对手	–	300	300	300	15	15	15
5	2次以上用必杀技KO对手	ロビンマスク	–	–	–	–	–	–
SP	不被KO过关	あいす	–	–	–	–	–	–

第二关 积分赛（初始为-3分）

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	10	10	10	–	–	–
2	1次以上用必杀技KO对手	–	50	50	50	5	5	5
3	2次以上用必杀技KO对手	–	250	250	250	10	10	10
4	3次以上用必杀技KO对手	–	300	300	300	15	15	15
5	不被KO过关	バッファローマン	–	–	–	–	–	–

作者 つの丸　　**主角** 碧之卷叶太

绿色牧场之王（みどりのマキバオー）

又译为“热斗小马”，一部关于赛马运动的漫画……看着骑师们“饭富昌虎”、“山本管助”这种类似日本战国武将的名字，还以为是描述英勇顽强的少年赛马骑师，后来觉得再不济至少也是反映骑师与自己赛马的深厚感情，最后发现，这完全就是在说马之间的故事，所有的人类都是摆设！濒临破产的绿色牧场里出生了一匹白色的小马，它的母亲“绿子”曾是辉煌一时的赛马冠军，虽然所有人都觉得这匹马长得怪模怪样，不会有前途，所以给它取了个“踩屎藏”的名字，但绿子却发现自己这个孩子有着惊人的天赋，为了激励它的斗志，绿子离开了牧场，小马“踩屎藏”则在不久后开始了自己寻找母亲的旅途，并在旅行中逐渐将自己的潜能发挥出来，成为一匹优秀的赛马，正式取名为“碧之卷叶太”，被称为“白色奇迹”的赛马传奇就此拉开序幕。



在这样一部人类充当背景的漫画面前，对动物没有爱心的人是看不下去的，而一旦投入的话就会被其中的热血和亲情深深打动（据说是这样，因为编辑部没人看过）。最诡异的一点是，不止一部漫画被翻译过来时冠以“热斗小马”之名（著名者如乱马1/2、鬼眼狂刀、最游记），到底这漫画和它们有啥关系？

第三关 获得黄金假面之后逃走一定时间

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	テリーマン	–	–	–	–	–	–
2	1分以内过关	–	50	50	50	5	5	5
3	40秒以内过关	–	200	200	200	10	10	10
4	20秒以内过关	–	400	400	400	20	20	20
5	全员J魂全满过关	ウォーズマン	–	–	–	–	–	–

隐藏星系 知の星系

（ONE PIECE 第一关完成SP条件获得王天君，注入J魂后开启）

死亡笔记

第一关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ライト/リューク	–	–	–	–	–	–
2	1次以上将对手击出场地	–	10	90	–	5	5	10
3	2次以上将对手击出场地	–	100	200	–	10	10	20
4	3次以上将对手击出场地	–	200	400	–	20	20	20
5	50秒以内过关	ニア	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	L	–	–	–	–	–	–	–
2	40秒以内过关	–	20	80	–	5	5	10
3	30秒以内过关	–	–	300	–	10	10	20
4	20秒以内过关	–	200	400	–	20	20	30
5	不受到必杀技攻击过关	メロ	–	–	–	–	–	–

封神演义

第一关 限定时间内KO太公望

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	太公望	–	–	–	–	–	–
2	1分以内过关	–	–	–	–	–	10	15
3	1次以上用必杀技KO对手	–	–	150	–	–	20	30
4	1次以上用支援攻击KO	–	300	300	–	–	30	40
5	40秒以内过关	妲己	–	–	–	–	–	–

第二关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	四不象	–	–	–	–	–	–
2	1次以上用必杀技KO对手	–	10	90	–	–	10	15
3	得3分以上过关	–	100	200	–	–	15	30
4	得4分以上过关	–	–	400	200	–	30	40
5	得5分以上过关	400	400	–	–	–	–	10

游戏王

第一关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	城之内	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有3个以上勋章	–	20	80	–	5	5	10
3	不掉落勋章过关	–	–	300	–	10	10	20
4	40秒以内过关	–	200	400	–	15	15	30
5	30秒以内过关	游戏	–	–	–	–	–	–

第二关 限制时间内收集全部5枚卡片

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	杏子	–	–	–	–	–	–
2	40秒以内过关	–	20	80	–	5	5	10
3	不被KO过关	本田	–	–	–	–	–	–
4	30秒以内过关	–	200	400	–	15	15	30
5	不受到必杀技攻击过关	–	400	400	–	30	30	40

隐藏行星 太脏王 SAGA

（筋肉人第一关达成SP条件获得あいす，注入J魂后开启）

第一关 限定时间内KO太脏

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	太脏	–	–	–	–	–	–
2	1分以内过关	–	10	–	90	–	20	–
3	30秒以内过关	–	50	–	250	–	40	–
4	20秒以内过关	–	100	–	500	–	60	–
5	不使用必杀技过关	スピン	–	–	–	–	–	–

プラネットX

（セントラルプラネット 通过后出现，BOSS战）

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	–	–	–	25	50	100
2	得3分以上过关	–	–	–	–	50	100	300
3	得4分以上过关	–	–	–	–	100	200	400
4	3次以上用必杀技KO对手	–	–	–	–	200	300	500
5	得6分以上过关	–	–	–	–	300	400	700
SP	不使用必杀技过关	ポチ	–	–	–	–	–	–

隐藏行星 NINKU-忍空

（J-SPACEプラネットX达成SP条件获得ポチ，注入J魂后开启）

第一关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	20	25	–	–	–	–
2	获胜时持有3个以上勋章	–	60	–	40	–	20	–
3	获胜时持有4个以上勋章	–	250	–	50	–	40	–
4	1次都不掉落勋章	–	400	–	200	–	60	–
5	40秒以内过关	风助	–	–	–	–	–	–
SP	不使用必杀技过关	ヒロユキ	–	–	–	–	–	–

J-GALAXY（8星系、16行星共34关）

和の星系

火影忍者

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ナルト	25	–	25	–	–	–
2	得2分以上过关	–	100	–	–	5	5	5
3	得3分以上过关	–	300	–	–	10	10	10
4	1次以上用支援攻击KO对手	–	400	200	–	15	15	15
5	得4分以上过关	我爱罗	–	–	–	–	–	–
SP	不使用下屏过关	サイ	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	25	–	25	–	–	–
2	60秒以内过关	–	100	–	–	5	5	5
3	40秒以内过关	–	150	150	–	10	10	10
4	30秒以内过关	–	200	400	–	15	15	15
5	2次以上用必杀技KO对手	カカシ	–	–	–	–	–	–

第三关 获得铃铛之后，逃跑10秒

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	25	–	25	–	–	–
2	1分以内过关	–	50	50	–	5	5	5
3	40秒以内过关	纲手	–	–	–	–	–	–
4	20秒以内过关	–	400	200	–	15	15	15
5	全员J魂全满过关	サクラ	–	–	–	–	–	–

浪客剑心

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	弥彦	–	–	–	–	–	–
2	得2分以上过关	–	100	–	–	5	5	5
3	得3分以上过关	左之助	–	–	–	–	–	–
4	得4分以上过关	–	600	–	–	15	15	15
5	3次以上用必杀技KO对手	剑心	–	–	–	–	–	–
SP	得8分以上过关	比古清十郎	–	–	–	–	–	–

第二关 用剑心击倒所有敌人

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	薰	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	60	–	40	5	5	5
3	50秒以内过关	–	50	–	250	10	10	10
4	40秒以内过关	–	500	–	100	15	15	15
5	30秒以内过关	斋藤一	–	–	–	–	–	–

银魂

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	10	–	40	–	–	–
2	得2分以上过关	新八	–	–	–	–	–	–
3	得3分以上过关	さっちゃん	–	–	–	–	–	–
4	得4分以上过关	–	200	–	400	15	15	15
5	1次都不被KO过关	近藤	–	–	–	–	–	–
SP	不受到必杀技攻击过关	お登势	–	–	–	–	–	–

第二关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	お妙	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有3个以上勋章	–	–	50	50	5	5	5
3	获胜时持有4个以上勋章	–	50	–	250	10	10	10
4	1次都不掉落勋章	–	400	–	200	15	15	15
5	40秒以内过关	冲田	–	–	–	–	–	–

第三关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	长谷川	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	50	–	50	5	5	5
3	40秒以内过关	–	–	50	250	10	10	10
4	30秒以内过关	–	400	–	200	15	15	15
5	2次以上用必杀技KO对手	ヅラ	–	–	–	–	–	–



第四关 获得 JUMP 标志后，逃跑 15 秒

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	山崎	–	–	–	–	–	–
2	1 分以内过关	–	–	50	50	5	5	5
3	40 秒以内过关	–	250	50	–	10	10	10
4	20 秒以内过关	–	400	–	200	15	15	15
5	不使用下屏过关	神乐	–	–	–	–	–	–

技の星系

网球王子

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	リョーマ	–	–	–	–	–	–
2	别让对手得 3 分以上	–	20	80	–	5	5	5
3	别让对手得 1 分以上	海堂	–	–	–	–	–	–
4	得 3 分以上过关	–	300	300	–	15	15	15
5	得 5 分以上过关	手冢	–	–	–	–	–	–

第二关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	–	30	20	–	–	–
2	获胜时持有 3 个以上勋章	桃城武	–	–	–	–	–	–
3	获胜时持有 4 个以上勋章	–	50	250	–	10	10	10
4	不掉落勋章过关	不二	–	–	–	–	–	–
5	40 秒以内过关	–	–	500	300	20	20	20

第三关 积分赛（初始为 –2 分）

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	河村	–	–	–	–	–	–
2	别让对手得 1 分以上	–	80	20	–	5	5	5
3	1 次以上用必杀技 KO 对手	乾	–	–	–	–	–	–
4	2 次以上用支援攻击 KO 对手	–	–	400	200	15	15	15
5	3 次以上用支援攻击 KO 对手	大石 / 菊丸	–	–	–	–	–	–

网球王子

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	大空翼	–	–	–	–	–	–
2	得 2 分以上过关	–	20	80	–	5	5	5
3	得 3 分以上过关	–	100	200	–	10	10	10
4	得 4 分以上过关	–	300	300	–	15	15	15
5	2 次以上用支援攻击 KO 对手	若林源三	–	–	–	–	–	–

第二关 获得足球后，逃走 10 秒

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ロベルト本乡	–	–	–	–	–	–
2	1 分以内过关	–	30	70	–	5	5	5
3	40 秒以内过关	中泽早苗	–	–	–	–	–	–
4	20 秒以内过关	–	300	300	–	15	15	15
5	全员 J 魂全满过关	日向小次郎	–	–	–	–	–	–

篮球飞人

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	樱木花道	–	–	–	–	–	–
2	别让对手得 3 分以上	–	–	70	30	5	5	5
3	别让对手得 1 分以上	赤木刚宪	–	–	–	–	–	–
4	得 3 分以上过关	–	300	300	–	15	15	15
5	得 5 分以上过关	流川枫	–	–	–	–	–	–

第二关 躲避流川的自行车 15 秒以上

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	赤木晴子	–	–	–	–	–	–
2	躲避 30 秒以上	安西先生	–	–	–	–	–	–
3	不使用下屏过关	–	150	150	–	10	10	10
4	躲避 1 分钟以上	宫城リョータ	–	–	–	–	–	–
5	躲避 2 分钟以上	三井寿	–	–	–	–	–	–

光速蒙面侠

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	セナ	–	–	–	–	–	–
2	得 2 分以上过关	ケルベロス	–	–	–	–	–	–
3	得 3 分以上过关	–	150	150	–	10	10	10
4	1 次以上用必杀技 KO 对手	–	300	100	200	15	15	15
5	2 次以上用必杀技 KO 对手	进清十郎	–	–	–	–	–	–

第二关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	まもり	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有 3 个以上勋章	石丸	–	–	–	–	–	–
3	获胜时持有 4 个以上勋章	モン太	–	–	–	–	–	–
4	不掉落勋章过关	栗田	–	–	–	–	–	–
5	40 秒以内过关	–	400	300	300	20	20	20

第三关 用セナ的支援攻击命中所有敌人

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	铃音	–	–	–	–	–	–
2	25 秒以内过关	雪光	–	–	–	–	–	–
3	20 秒以内过关	–	–	150	150	10	10	10
4	15 秒以内过关	小结	–	–	–	–	–	–
5	10 秒以内过关	ムサシ	–	–	–	–	–	–

第四关 积分赛（初始为 –2 分）

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	どぶろく先生	–	–	–	–	–	–
2	1 次以上将对手击出场地	泷	–	–	–	–	–	–
3	2 次以上将对手击出场地	樱庭	–	–	–	–	–	–
4	3 次以上将对手击出场地	ハアハア3兄弟	–	–	–	–	–	–
5	不被 KO 过关	デビルハット	–	–	–	–	–	–

笑の星系

爆裂鼻毛真拳（ボボボーボ・ボーボボ）

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ボーボボ	–	–	–	–	–	–
2	得 3 分以上过关	サービスマン	–	–	–	–	–	–
3	1 次以上用属性攻击 KO 对手	破天荒	–	–	–	–	–	–
4	得 4 分以上过关	–	–	–	600	15	15	15
5	2 次以上用属性攻击 KO 对手	天の助	–	–	–	–	–	–

第二关 逃走 15 秒不被攻击

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ビュティ	–	–	–	–	–	–
2	逃走 30 秒以上	ソフトン	–	–	–	–	–	–
3	逃走 1 分钟以上	–	50	–	250	10	10	10
4	逃走 2 分钟以上	–	–	–	600	15	15	15
5	逃走 3 分钟以上	首领パッチ	–	–	–	–	–	–
SP	必杀魂数全满过关	コパッチ	–	–	–	–	–	–

第三关 用↑+Y 攻击所有敌人

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	田乐マン	–	–	–	–	–	–
2	40 秒以内过关	–	–	–	100	5	5	5
3	30 秒以内过关	–	50	–	250	10	10	10
4	20 秒以内过关	へっくん	–	–	–	–	–	–
5	15 秒以内过关	ガ王	–	–	–	–	–	–
SP	不使用必杀技过关	鱼雷ガール	–	–	–	–	–	–

吹笛子吧！加嘎（ピューと吹く！ジャガー）

第一关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ピヨ彦	–	–	–	–	–	–
2	1 次以上用必杀技 KO 对手	–	20	–	80	5	5	5
3	1 次以上用支援攻击 KO 对手	高菜	–	–	–	–	–	–
4	2 次以上用必杀技 KO 对手	–	–	–	600	15	15	15
5	2 次以上用支援攻击 KO 对手	ハミィ	–	–	–	–	–	–

第二关 获得特殊道具后逃走 15 秒

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ハメ字郎	–	–	–	–	–	–
2	1 分以内过关	ボギー	–	–	–	–	–	–
3	40 秒以内过关	–	50	–	250	10	10	10
4	20 秒以内过关	ハマー	–	–	–	–	–	–
5	全员 J 魂全满过关	ジャガー	–	–	–	–	–	–

家庭教师 HITMAN REBORN

第一关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ツナ/リボーン	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有 2 个以上勋章	–	50	–	50	5	5	5
3	40 秒以内过关	イーピン	–	–	–	–	–	–
4	30 秒以内过关	–	200	–	400	15	15	15
5	不受到必杀技攻击过关	ランボ	–	–	–	–	–	–

第二关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ハル	–	–	–	–	–	–
2	1 次以上将对手击出场地	–	–	60	40	5	5	5
3	2 次以上用支援攻击 KO 对手	ビアンキ	–	–	–	–	–	–
4	2 次以上将对手击出场地	–	100	100	400	15	15	15
5	3 次以上用支援攻击 KO 对手	狱寺	–	–	–	–	–	–

第三关 逃走 15 秒不被攻击

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	京子	–	–	–	–	–	–
2	不使用下屏过关	–	–	60	40	5	5	5
3	逃走 30 秒以上	–	300	–	–	10	10	10
4	逃走 1 分钟以上	–	100	100	400	15	15	15
5	逃走 2 分钟以上	山本	–	–	–	–	–	–
SP	逃走 3 分钟以上	虎丸	–	–	–	–	–	–

作者 西义之　**主角** 姆修、罗杰

姆修与罗杰的魔法律咨询所（ムヒョとロージーの魔法律相谈事务所）



西义之是少年 JUMP 在 2004 年推出的新人，这是他的第一部作品。所谓“魔法律”是专门针对扰乱人间的灵体的法律，制定这法律的组织就是“魔法律协会”，保护人类的通灵者组织。主角六冰透（通称姆修）是该协会最年轻的天才执行人，负责开展各种灵异事件的咨询和处理工作，由于他使用的驱魔法要消耗大量的“炼”，因此经常处于无精打采的睡眠之中，极讨厌别人打扰他睡觉，给人以冷漠的感觉，其实是一个温柔且正义感很强的人；他的同伴草野次郎（通称罗杰）则是魔法律协会的新人，善良胆小，身为魔法律协会成员竟然害怕幽灵，这两人组成的事务所看上去就不怎么可靠。

虽然按理这部漫画该归为恐怖类，但身高不到 1 米 3 的娃娃脸主角六冰透却着实让人感不到恐怖气氛，加上草野次郎那种懦弱性格，组合的结果就是让这部作品在同人女中火了起来，本应纯洁的伙伴关系现在面目全非，不能不说是种悲哀……算啦，西义之同学，被同人女荼毒的漫画，你的不是第一个，也不会是最后一个，甚至不是被荼毒得最厉害的一个……

セントラルプラネット

（技、和、笑星系全部通过后出现）

北斗神拳

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ケンシロウ	–	–	–	–	–	–
2	得 2 分以上过关	–	50	50	–	5	5	5
3	得 3 分以上过关	–	150	–150	–	–	–	–
4	得 4 分以上过关	–	600	–	–	30	30	15
5	不被 KO 过关	レイ	–	–	–	–	–	–
SP	全员 J 魂全满过关	チュウ兵卫	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	バット	–	–	–	–	–	–
2	60 秒以内过关	–	60	40	–	5	5	5
3	40 秒以内过关	–	400	–	–	20	20	10
4	30 秒以内过关	–	500	100	–	30	30	15
5	全员 J 魂全满过关	–	600	200	–	40	40	20

第三关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	リン	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有 3 个以上勋章	–	60	40	–	10	10	5
3	勋章不掉落过关	–	400	–	–	20	20	10
4	40 秒以内过关	–	450	150	–	30	30	15
5	30 秒以内过关	トキ	–	–	–	–	–	–

第四关 积分赛（初始为 –5 分）

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	20	30	–	–	–	–
2	1 次以上将对手击出场地	–	60	40	–	10	10	5
3	1 次以上用必杀技 KO 对手	–	300	100	–	20	20	10
4	2 次以上将对手击出场地	–	400	200	–	30	30	15
5	2 次以上用必杀技 KO 对手	–	600	200	–	40	40	20

隐藏星系 力の星系

（家庭教师第三关完成 SP 条件获得虎丸，注入 J 魂后开启）

原始森林的王者泰山（ジャングルの王者ターちゃん）

第一关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	アナベベ	–	–	–	–	–	–
2	1 次以上用属性攻击 KO 对手	ジェーン	–	–	–	–	–	–
3	1 次以上用支援攻击 KO 对手	–	400	–	–	20	20	10
4	12 次以上用必杀技 KO 对手	エテ吉	–	–	–	–	–	–
5	30 秒以内过关	ターちゃん	–	–	–	–	–	–

作者 森田正则　**主角** 前田太尊

无赖布鲁斯(ろくでなしブルース)

这漫画还有一个中译名叫“铁拳对钢拳”，建议大家忘掉……《无赖布鲁斯》是日本大量流行的“校园不良少年漫画”中的佼佼者，大家可能对浦饭幽助、樱木花道、鬼冢英吉这些经典不良少年记忆犹新，但《无赖布鲁斯》的主角前田太尊则是他们的前辈，有着所有漫画式不良少年主人公的特点：头脑简单、热血冲动、惹是生非、学习差劲，还有对女孩子毫无办法。

《无赖布鲁斯》简单的说就是“一帮精力过剩的高中生的喜剧暴力生活”，前田太尊是个本能永远在理智之前占据身体的家伙，只因为听说帝拳高中的女生裙子很短便要转学过去，结果发现女生刚刚改了西服式长裙，老羞成怒之余居然抓住一个女生要她脱下裙子(后来这女生成了他女朋友，天理何在)，并毫不犹豫地对劝阻他的人大打出手，于是成为该校第一个“转学第一天便因殴打老师被停课两周”的学生。大家都知道，日本高中有收拾新来者的传统，往往转学生到新学校面对的第一件事就是几个明显打架多过吃饭的混混：“新来的，听说你很嚣张啊？放学后来天台，听到没有?！”而如此活跃的前田自然也就成为帝拳高中不良少年注意的目标，于是单细胞混混前田和更多单细胞混混学生的高中生活开始了……这部漫画里头脑简单的不良少年之多简直令人瞠目结舌，例如前田与最大宿敌岛袋最初相遇是因为两人都开了无法驾驶的破车，阴差阳错之下反而使双方都逃过一劫，彼此引为知己，回过头来却又因为一封错字百出的挑战书变得不共戴天，两个主要角色都是如此，剩下的小混混能有什么智商也就可想而知了。

最神奇的是，这部漫画里不良少年还要遵循各种诡异规则，比如一定要参加一个社团，随时都要把学生制服穿得整整齐齐，殴打某人时则要对方把制服脱下来以免被血溅到，打架前要先清理场地，不可乱扔烟头，敌人因其他事分心时要让他把事情完成再公平对决……如此种种，使这部漫画被奉为不良少年漫画的殿堂之作。当然，对于这种漫画大家看看就好，学那帮单细胞就不必了。



魁!! 男塾

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	桃	–	–	–	–	–	–
2	得2分以上过关	–	100	–	–	10	10	5
3	得3分以上过关	J	–	–	–	–	–	–
4	得4分以上过关	–	600	–	–	30	40	15
5	2次以上用必杀技KO对手	飞燕	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	富坚	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	100	–	–	10	10	5
3	1次以上将对手击出场地	伊达	–	–	–	–	–	–
4	30秒以内过关	–	600	–	–	20	50	15
5	1次以上用必杀技KO对手	大豪院邪鬼	–	–	–	–	–	–

第三关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	雷电	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有3个以上勋章	–	100	–	–	10	10	5
3	获胜时持有4个以上勋章	–	300	–	–	15	15	10
4	勋章不掉落过关	–	600	–	–	30	20	15
5	40秒以内过关	–	800	–	–	40	60	20

隐藏行星 绿色牧场之王(みどりのマキバオー)

(北斗神拳第一关达成SP条件获得チュウ兵卫，注入J魂后开启)

第一关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	マキバオー	–	–	–	–	–	–
2	1次以上将对手击出场地	–	60	–	40	–	20	–
3	1次以上用必杀技KO对手	–	–	200	100	–	40	–
4	1次以上用支援攻击KO对手	–	200	200	200	–	60	–
5	2次以上用必杀技KO对手	カスケード	–	–	–	–	–	–

プラネットX

(セントラルプラネット通过后出现，BOSS战)

第一关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	–	–	–	100	100	200
2	60秒以内过关	–	–	–	–	150	150	300
3	2次以上将对手击出场地	–	–	–	–	200	200	400
4	30秒以内过关	–	–	–	–	300	300	500
5	不使用必杀技过关	–	–	–	–	700	700	800
SP	不受到必杀技攻击过关	乡子	–	–	–	–	–	–

隐藏行星 地狱先生

(J-GALAXYプラネットX达成SP条件获得乡子，注入J魂后开启)

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ぬーベー	–	–	–	–	–	–
2	得2分以上过关	广	–	–	–	–	–	–
3	得3分以上过关	–	–	150	300	–	20	–
4	1次以上用支援攻击KO对手	–	400	200	200	–	40	–
5	得5分以上过关	ゆきめ	–	–	–	–	–	–

J-BLACKHOLE(6星系、12行星共33关)

魂の星系

幽游白书

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	幽助	–	–	–	–	–	–
2	得3分以上过关	–	50	–	50	5	5	5
3	1次以上用支援攻击KO对手	桑原	–	–	–	–	–	–
4	2次以上用必杀技KO对手	–	400	–	200	15	15	15
5	得4分以上过关	藏马	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ぼたん	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	50	50	–	5	5	5
3	1次以上用必杀技KO对手	幻海	–	–	–	–	–	–
4	30秒以内过关	–	–	400	200	20	20	20
5	2次以上用必杀技KO对手	飞影	–	–	–	–	–	–

死神

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	一护	–	–	–	–	–	–
2	别让对手得1分以上	–	60	–	40	5	5	5
3	1次以上用必杀技KO对手	井上织姬	–	–	–	–	–	–
4	2次以上用必杀技KO对手	–	400	–	200	15	15	15
5	得4分以上过关	日番谷冬狮	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	黑崎一心	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	60	–	40	5	5	5
3	2次以上将对手击出场地	石田雨龙	–	–	–	–	–	–
4	30秒以内过关	–	400	–	200	15	15	15
5	3次以上将对手击出场地	朽木白哉	–	–	–	–	–	–

第三关 保护ルキア15秒以上不被KO

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	タツキ	–	–	–	–	–	–
2	保护20秒以上	–	60	–	40	5	5	5
3	保护30秒以上	チャド	–	–	–	–	–	–
4	保护40秒以上	–	300	100	200	15	15	15
5	不使用必杀技过关	ルキア	–	–	–	–	–	–

第四关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	コン	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	60	–	40	5	5	5
3	40秒以内过关	–	150	150	–	10	10	10
4	1次以上用必杀技KO对手	夜一	–	–	–	–	–	–
5	2次以上用必杀技KO对手	阿散井恋次	–	–	–	–	–	–
SP	30秒以内过关	パピヨン	–	–	–	–	–	–

第五关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	浦原喜助	–	–	–	–	–	–
2	1次以上用必杀技KO对手	东仙要	–	–	–	–	–	–
3	50秒以内过关	–	–	150	150	10	10	10
4	2次以上用必杀技KO对手	市丸ギン	–	–	–	–	–	–
5	40秒以内过关	–	600	200	–	20	20	20

通灵王(シャーマンキング)

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	叶	–	–	–	–	–	–
2	1次以上用必杀技KO对手	–	–	50	50	5	5	5
3	1次以上用支援攻击KO对手	ホロホロ	–	–	–	–	–	–
4	1次以上用属性攻击KO对手	–	–	300	300	15	15	15
5	得3分以上过关	ハオ	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	チョコラブ	–	–	–	–	–	–
2	1次以上用支援攻击KO对手	阿弥陀丸	–	–	–	–	–	–
3	1次以上将对手击出场地	まん太	–	–	–	–	–	–
4	40秒以内过关	道莲	–	–	–	–	–	–
5	30秒以内过关	アンナ	–	–	–	–	–	–

大河の星系

阿拉蕾

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	20	–	30	–	–	–
2	得3分以上过关	–	–	10	90	5	5	5
3	得4分以上过关	ウンチくん	–	–	–	–	–	–
4	2次以上用必杀技KO对手	–	–	–	600	15	15	15
5	3次以上用属性攻击KO对手	アラレ	–	–	–	–	–	–

第二关 击倒阿拉蕾

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ガッちゃん	–	–	–	–	–	–
2	1分以内过关	千兵卫	–	–	–	–	–	–
3	50秒以内过关	–	–	50	250	10	10	10
4	40秒以内过关	–	–	–	–	–	–	
5	用必杀技KO对手	–	400	–	400	20	20	20
SP	用支援攻击KO对手	努力マン	–	–	–	–	–	–

乌龙派出所

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	两さん	–	–	–	–	–	–
2	得2分以上过关	–	50	–	50	5	5	5
3	得3分以上过关	本田速人	–	–	–	–	–	–
4	1次以上用必杀技KO对手	–	200	–	300	15	15	15
5	2次以上用必杀技KO对手	日暮	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡PK赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	柠檬	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	–	50	50	5	5	5
3	40秒以内过关	–	250	–	50	10	10	10
4	2次以上将对手击出场地	ボルボ	–	–	–	–	–	–
5	3次以上将对手击出场地	海パン刑事	–	–	–	–	–	–

第三关 收集5个特殊道具

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	早矢	–	–	–	–	–	–
2	60秒以内过关	–	–	–	100	5	5	5
3	不被KO过关	–	–	–	300	10	10	10
4	30秒以内过关	丽子	–	–	–	–	–	–
5	不受到必杀技攻击过关	大原部长	–	–	–	–	–	–

第四关 限定时间内收集最多数量的肉

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	寺井	–	–	–	–	–	–
2	获得 25 个以上过关	マリア	–	–	–	–	–	–
3	获得 30 个以上过关	ハル	–	–	–	–	–	–
4	获得 35 个以上过关	中川	–	–	–	–	–	–
5	获得 40 个以上过关	左近寺	–	–	–	–	–	–

宇宙海盗库布拉(コブラ)

第一关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	コブラ	–	–	–	–	–	–
2	1 次以上将对手击出场地	–	50	50	–	5	5	5
3	2 次以上将对手击出场地	レディ	–	–	–	–	–	–
4	3 次以上将对手击出场地	–	450	150	–	15	15	15
5	不被 KO 过关	クリスタル·ボーイ	–	–	–	–	–	–

隐藏星系 爱の星系

(死神第四关达成 SP 条件获得パピヨン,注入 J 魂后开启)

武装炼金

第一关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	カズキ	–	–	–	–	–	–
2	60 秒以内过关	–	50	50	–	–	50	–
3	40 秒以内过关	Cブラボー	–	–	–	–	–	–
4	2 次以上用必杀技 KO 对手	–	–	600	–	–	150	–
5	2 次以上用属性攻击 KO 对手	斗贵子	–	–	–	–	–	–

草莓 100%

第一关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	–	40	10	–	–	–
2	获胜时持有 3 个以上勋章	さつき	–	–	–	–	–	–
3	勋章不掉落过关	–	50	250	–	–	100	–
4	40 秒以内过关	唯	–	–	–	–	–	–
5	30 秒以内过关	–	–	800	–	–	200	–

第二关 限定时间内收集最多的草莓

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	真中	–	–	–	–	–	–
2	获得 25 个以上过关	–	–	–	–	–	–	–
3	获得 30 个以上过关	美玲	–	–	–	–	–	–
4	获得 35 个以上过关	–	–	–	–	–	–	–
5	获得 40 个以上过关	东城	–	–	–	–	–	–

I's

第一关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	一贵	–	–	–	–	–	–
2	获胜时持有 3 个以上勋章	矶崎泉	–	–	–	–	–	–
3	不掉落勋章过关	–	50	250	–	–	100	–
4	40 秒以内过关	いつき	–	–	–	–	–	–
5	30 秒以内过关	伊织	–	–	–	–	–	–

隐藏行星 幸运超人(とってもﾞ! ラッキーマン)

(阿拉蕾第二关达成 SP 条件获得努力マン后，注入 J 魂开启)

第一关 积分战

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	–	50	–	–	–	–
2	别让对手得 2 分以上	Sスターマン	–	–	–	–	–	–
3	别让对手得 1 分以上	–	–	–	300	–	200	–
4	得 4 分以上过关	ラッキーマン	–	–	–	–	–	–
5	得 6 分以上过关	–	–	–	800	–	400	–

プラネットX

(魂、大河星系全部通过后出现)

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	25	50	75	–	–	–
2	1 次以上将对手击出场地	–	–	–	–	10	10	10
3	1 次以上用必杀技 KO 对手	–	100	150	200	–	–	–
4	2 次以上将对手击出场地	–	200	250	300	–	–	–
5	2 次以上用必杀技 KO 对手	海马	–	–	–	–	–	–
SP	不被击出场外	缠	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	40	80	30	–	–	–
2	1 次以上用必杀技 KO 对手	–	–	–	–	10	10	10
3	1 次以上将对手击出场地	–	150	200	150	–	–	–
4	30 秒以内过关	–	250	300	250	–	–	–
5	不受到必杀技攻击过关	ヒバリ	–	–	–	–	–	–

第三关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	–	–	–
2	得 3 分以上过关	–	–	–	–	10	10	10
3	得 4 分以上过关	–	150	200	150	–	–	–
4	得 5 分以上过关	–	300	250	250	–	–	–
5	1 次以上用支援攻击 KO 对手	一辉	–	–	–	–	–	–
SP	不被必杀技击中过关	オボチャマクン	–	–	–	–	–	–

第四关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	–	–	–
2	1 次以上将对手击出场地	–	–	–	–	10	10	10
3	1 次以上用属性攻击 KO 对手	–	100	150	200	–	–	–
4	1 次以上用支援攻击 KO 对手	–	400	100	250	–	–	–
5	2 次以上用必杀技 KO 对手	ラーメンマン	–	–	–	–	–	–

第五关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	–	–	–
2	1 次以上将对手击出场地	–	–	–	–	10	10	10
3	2 次以上将对手击出场地	–	250	100	100	–	–	–
4	3 次以上将对手击出场地	–	300	300	200	–	–	–
5	不被 KO 过关	迹部	–	–	–	–	–	–
SP	获得 6 分以上过关	レオン	–	–	–	–	–	–

第六关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	–	–	–
2	40 秒以内过关	–	–	–	–	10	10	10
3	30 秒以内过关	–	150	200	100	–	–	–
4	25 秒以内过关	–	200	500	200	–	–	–
5	放置 5 个支援卡战斗	フリーザ	–	–	–	–	–	–

第七关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	–	–	–
2	用必杀技 KO 对手	–	–	–	–	10	10	10
3	2 次以上用必杀技 KO 对手	–	100	250	100	–	–	–
4	3 次以上用必杀技 KO 对手	–	250	300	200	–	–	–
5	2 次以上用支援攻击 KO 对手	DIO	–	–	–	–	–	–
SP	不被必杀技击中过关	キン肉大王	–	–	–	–	–	–

第八关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	–	–	–
2	35 秒以内过关	–	–	–	–	10	10	10
3	30 秒以内过关	–	150	200	100	–	–	–
4	25 秒以内过关	–	200	300	250	–	–	–
5	20 秒以内过关	魔人ブウ	–	–	–	–	–	–

第九关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	–	–	–
2	得 3 分以上过关	–	–	–	–	10	10	10
3	得 4 分以上过关	–	150	200	100	–	–	–
4	得 6 分以上过关	–	250	300	200	–	–	–
5	得 8 分以上过关	フランキー	–	–	–	–	–	–
SP	不使用必杀技过关	江田岛平八	–	–	–	–	–	–

第十关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ラオウ	–	–	–	–	–	–
2	放置 3 个战斗角色出战	–	–	–	–	–	200	400
3	放置 5 个支援卡出战	–	–	–	–	–	300	600
4	放置 7 个支援卡出战	–	–	–	–	–	400	800
5	放置 10 个 HELP 卡出战	ユリア	–	–	–	–	–	–
SP	放置 14 个 HELP 卡出战	露伴	–	–	–	–	–	–

隐藏行星 乔乔的奇妙冒险

(J-BLACKHOLEプラネットX 第十关达成 SP 条件获得露伴后,注入 J 魂开启)

第一关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ジャイロ	–	–	–	–	–	–
2	1 次以上将对手击出场地	ジョナサン	–	–	–	–	–	–
3	40 秒以内过关	丈助	–	–	–	–	–	–
4	30 秒以内过关	ジョルノ	–	–	–	–	–	–
5	1 次以上用支援攻击 KO 对手	–	200	600	–	50	100	–

第二关 获得赤石后,逃走 15 秒

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ジョニィ	–	–	–	–	–	–
2	1 分以内过关	–	50	50	–	–	20	–
3	40 秒以内过关	–	150	150	–	–	40	–
4	20 秒以内过关	徐伦	–	–	–	–	–	–
5	全员 J 魂全满过关	承太郎	–	–	–	–	–	–

J-WORLD(2 星系、5 行星共 18 关)

JUMP 星系

始まにの草原

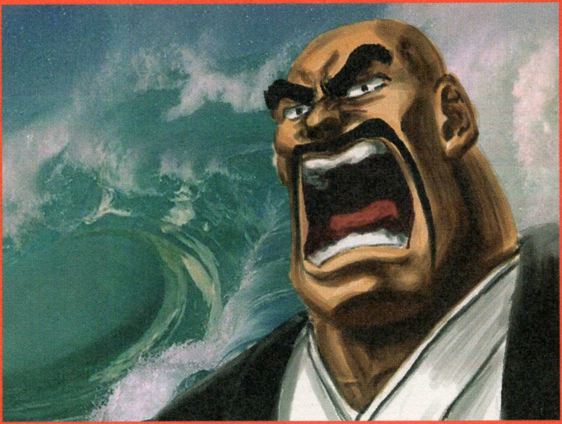
作者 宫下亚喜罗　**主角** 剑桃太郎

魁!男塾

这是一部无法界定其性质的热血到不象话的漫画,1985 年开始连载并成为少年 JUMP 黄金时代的重要作品,是说一个名叫江田岛平八(不行了,写到这个名字就想热血的大喊出来)的日本退役军官,因看不惯日本高中学生的懒散风气，开创了一所男子学校来收容日本各地的问题学生，以比斯巴达教育还严酷的方式进行管理。故事就从新一届学生剑桃太郎入学开始说起,学校里的各种教育和测试简直非常人能忍受,校训也是乱七八糟,诸如喊着“男人的道路只能是笔直前进”在街上一路拆房揭瓦,或者打着“男人的宿命就是不停的决斗,到死为止!”的旗号大打群架,甚至还有“上课偷吃便当就要切腹谢罪”之类,至于为了体现男人的魄力,切手指下油锅(是真的下油锅)面不改色那更是家常便饭,加上充斥其间的“×××格斗术原理出自×××著的‘×××拳法揭密’,××出版社××年版”这种纯属捏造的史料考证,一时间还真有能让读者觉得“这样做是不是真的没问题”的催眠功效。

当然,这部漫画最令人印象深刻的,不是那些动辄要人命的校外教学,也不是从头到尾居然没有一个女主角，而是那位男塾校长的出场 POSE,每次必定占一个整页的脸部特写,一声狮子吼能把玻璃震碎,来,大家跟我一起气运丹田,大吼:“我是男塾塾长江田岛平八!!!!!!!”

另类推荐:目前正在连载的续集《晓! 男塾》说的是已经当上日本首相的桃太郎之子剑狮子丸的故事,舞台拓展到全世界,大家可以看到在中国举行的世界“男杯”对抗赛的盛况,作为拥有“四千年密传拳法”的东道主中国队可是超强唷~



第一关 用ボ－ボボ的↑+Y击中所有敌人

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	30 秒以内过关	–	150	50	100	10	10	10
3	25 秒以内过关	–	200	150	100	15	15	15
4	20 秒以内过关	–	400	100	250	50	50	50
5	15 秒以内过关	–	–	–	–	200	200	200
SP	10 秒以内过关	ミスター·サタン	–	–	–	–	–	–

第二关 将敌人全部变成同一属性的

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	40 秒以内过关	–	100	100	100	10	10	10
3	30 秒以内过关	–	150	150	150	15	15	15
4	20 秒以内过关	–	250	250	250	50	50	50
5	全员 J 魂全满过关	–	–	–	–	200	200	200

（用角色交换攻击↓+B 攻击敌人，将所有敌人全变成同一颜色即可）

第三关 收集 5 本 JUMP 书

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	40 秒以内过关	–	100	100	100	10	10	10
3	30 秒以内过关	–	150	150	150	15	15	15
4	不受到必杀技攻击过关	土方	–	–	–	–	–	–
5	20 秒以内过关	–	–	–	–	200	200	200
SP	J 魂全满过关	王大人	–	–	–	–	–	–

第四关 击破所有墙壁

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	2 分以内过关	–	100	100	100	10	10	10
3	1 分 30 秒以内过关	–	150	150	150	15	15	15
4	1 分以内过关	–	250	250	250	50	50	50
5	30 秒以内过关	蓝染物右介	–	–	–	–	–	–

作者 真仓翔、冈野刚　**主角** 鵺野鸣介

地狱老师（地狱先生ぬ～べ～）

于 1993 年至 1999 年连载的少年漫画，在 1996 年被改编成动画。故事主角鵺野鸣介简称“阿鸣”，是新调任到童守小学 5 年 3 班的年轻教师，平时看上去傻乎乎的，丢三落四，生活邋遢，每个月薪水支持不了一星期（这点和编辑部某人很象，不同的是阿鸣的薪水往往用来请学生吃饭和支付各种损失，某编则是消耗在手办模型和奇怪的杂志上），但真面目却是天生的通灵者，他的左手被称为“鬼手”，封印着强大的魔



物，可以用来粉碎一切妖魔鬼怪，也就成了他保护学生的利器。理所当然的，有这样的主角，各种黑暗生物自然是纷至沓来，为了完成人化之术想要取阿鸣性命的妖狐，一心仰慕阿鸣的雪女，呆头呆脑的美女人鱼……当然，有点本事的人气高点的妖怪最后都成了同伴。

但对于阿鸣来说，比妖怪们挑战性更大的恐怕是面对他那班学生，这群小学生已经无法用“人小鬼大”来形容了，男生调皮捣蛋，女生争奇斗艳，随便就能招惹个妖怪出来，天翻地覆后当然还是阿鸣去收拾残局，薪水果然是永远都不够用的。

总之，《地狱老师》并不是类似《孔雀王》的战斗型灵异漫画，更像是机器猫式的百鬼夜行教科书，几乎所有日本鬼怪故事里的妖魔都会在漫画里亮相，它们有好有坏，当然最后都有一个妥善的结局，充分证明灵异漫画完全可以做到娱教于乐温馨从容，而不必像伊藤润二那样变态。

放浪の沙漠

第一关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	1 次以上将对手击出场地		150	100	50	10	10	10
3	1 次以上用必杀技 KO 对手	–	150	150	150	15	15	15
4	1 次以上用支援攻击 KO 对手	–	250	300	200	50	50	5
5	1 次以上用属性攻击 KO 对手	ジョセフ	–	–	–	–	–	–

第二关 限定时间内 KO 对手

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	1 分以内过关	–	100	100	100	10	10	10
3	40 秒以内过关	–	150	150	150	15	15	15
4	30 秒以内过关	–	250	250	250	50	50	50
5	20 秒以内过关	–	–	–	–	200	300	200
SP	15 秒以内过关	大蛇丸	–	–	–	–	–	–

（用 7 格星矢，两个↑+Y 天马回旋碎击拳命中过关）

第三关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	60 秒以内过关	–	150	50	100	10	10	10
3	50 秒以内过关	–	150	200	100	15	15	15
4	40 秒以内过关	–	200	300	250	50	50	50
5	不被 KO 过关	–	–	–	–	400	400	200
SP	必杀魂全满过关	ミート	–	–	–	–	–	–

第四关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	得 3 分以上过关	–	150	50	100	10	10	10
3	1 次以上用属性攻击 KO 对手	–	100	200	150	15	15	15
4	不被 KO 过关	–	250	300	200	50	50	50
5	2 次以上用属性攻击 KO 对手	サスケ	–	–	–	–	–	–
SP	取得 6 分以上过关	界王さま	–	–	–	–	–	–

激斗の街

第一关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	–	100	5	5	5
2	获胜时持有 3 个以上勋章	–	100	150	50	10	10	10
3	获胜时持有 4 个以上勋章	–	200	150	100	15	15	15
4	不掉落勋章过关	–	250	400	100	50	50	50
5	40 秒以内过关	–	–	–	–	200	200	200
SP	20 秒内过关	自来也	–	–	–	–	–	–

第二关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	25	25	100	5	5	5
2	用必杀技 KO 对手	–	100	150	50	10	.10	10
3	不被 KO 过关	–	100	200	150	15	15	15
4	2 回以上必殺技をKOせよ	志志雄真实	–	–	–	–	–	–
5	2 次以上将对手击出场地	ゴテンクス	–	–	–	–	–	–

第三关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	25	25	100	5	5	5
2	1 次以上用必杀技 KO 对手		100	150	50	10	10	10
3	1 次以上用支援攻击 KO 对手	–	100	150	200	15	15	15
4	1 次以上用属性攻击 KO 对手	–	250	450	50	50	50	50
5	不受到必杀技攻击过关	アシュラマン	–	–	–	–	–	–
SP	获得 8 分以上过关	定春	–	–	–	–	–	–

第三关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	25	25	100	5	5	5
2	1 次以上用必杀技 KO 对手		100	150	50	10	10	10
3	1 次以上用支援攻击 KO 对手	–	100	150	200	15	15	15
4	1 次以上用属性攻击 KO 对手	–	250	450	50	50	50	50
5	不受到必杀技攻击过关	アシュラマン	–	–	–	–	–	–
SP	获得 8 分以上过关	定春	–	–	–	–	–	–

第四关 勋章赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	获胜时持有 3 个以上勋章	–	100	100	100	10	10	10
3	获胜时持有 4 个以上勋章	–	150	150	150	15	15	15
4	不掉落勋章过关	–	250	250	250	50	50	50
5	40 秒以内过关	ロビン	–	–	–	–	–	–
SP	20 秒内过关	ベイジ	–	–	–	–	–	–

决战の大地

第一关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	60 秒以内过关	–	–	200	100	10	20	10
3	1 次以上用支援攻击 KO 对手	–	200	400	–	15	30	15
4	2 次以上用支援攻击 KO 对手	–	400	300	200	50	80	50
5	3 次以上用支援攻击 KO 对手	–	–	–	–	100	500	100
SP	20 秒内过关	斩月	–	–	–	–	–	–

第二关 积分赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	得 3 分以上过关	–	50	150	100	10	10	10
3	得 4 分以上过关	–	300	200	50	15	30	15
4	得 5 分以上过关	クロウリー	–	–	–	–	–	–
5	得 6 分以上过关	ヒル魔	–	–	–	–	–	–

第三关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	5	5	5
2	放置 5 个支援卡出战	–	100	150	50	10	20	10
3	放置 7 个支援卡出战	ミサ	–	–	–	–	–	–
4	放置 10 个 HELP 卡出战	–	500	400	100	50	60	50
5	放置 14 个 HELP 卡出战	–	–	–	–	200	200	200
SP	15 秒内过关	キウイ/モズ	–	–	–	–	–	–

第四关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	50	50	50	–	5	–
2	40 秒以内过关	–	100	100	100	–	30	–
3	30 秒以内过关	–	100	300	200	–	60	–
4	25 秒以内过关	–	500	300	100	–	100	–
5	20 秒以内过关	ゴテンクス	–	–	–	200	300	300
SP	15 秒内过关	シャンクス	–	–	–	–	–	–

プラネットX

（JUMP 星系通过后出现）

第一关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	–	100	100	100	–	–	–
2	2 次以上将对手击出场地		200	200	200	25	50	200
3	不被 KO 过关	–	400	400	400	50	100	300
4	全员 J 魂全满过关	–	400	400	400	150	300	600
5	用必杀技 KO 对手	–	800	800	800	200	400	900

（在战斗前需要回答 10 个问题，之后主菜单画面的问题模式即可开启）

第二关 死亡 PK 赛

LV	条件	获得人物	力	知	笑	勇	梦	J
1	过关	ドクターマシリト	–	–	–	–	–	–

作者 德弘正也　**主角** 泰山

原始森林的王者泰山（ジャングルの王者ター－ちゃん）

这是一部取材于《人猿泰山》的搞笑格斗漫画，最初连载于 1988 年，1990 年改名为《新·原始森林的王者泰山》，1995 年连载结束。1993 年被改编为 TV 版动画。

故事讲述的是非洲原始森林中的王者泰山保护森林和非法狩猎者战斗的故事。泰山精通动物的语言，可以操纵森林中的各种动物，自己则拥有非常强大的格斗技巧。在击倒狩猎者的同时，泰山的威名也传到了世界各地的格斗家耳中，于是前来和泰山比试的格斗家络绎不绝。泰山一边要应对众多格斗家的挑战，一边还要和狩猎的黑暗组织斗争，真是能力越大、责任越大。



《原始森林的王者泰山》是一部搞笑类的格斗漫画，在故事中当然少不了各种插科打诨的笑料，另外关于他的八卦新闻也不少，因为在漫画中经常会出现泰山露出下体像鼹鼠一样在空中飞来飞去的场景－－，原来少年漫画这样的尺度也是可以的啊……



作者 屿田隆司、中井义则 **主角** 筋肉人

筋肉人(キン肉マン)

《筋肉人》是一部从 1978 年就开始连载的爆笑少年漫画，目前最新一部《筋肉人 II 世》还在连载之中。从"长寿"这个角度来看，《筋肉人》和《乌龙派出所》颇有相似之处，而且这部漫画虽然在日本大受欢迎，但是和《乌龙派出所》差不多，在国内却没有多少人提起。



《筋肉人》的作者是屿田隆司和中井义则，笔名煎双蛋(官方中文版译名)，1978 年获得少年 JUMP 赤冢赏，1985 年获得第 30 界小学馆漫画赏。《筋肉人》曾被多次改编为动画和游戏，由此可见其受欢迎程度。

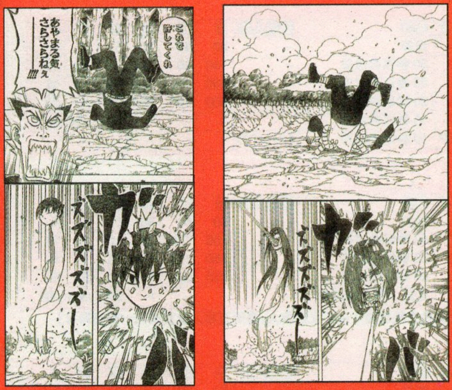
《筋肉人》的主角是一个喜欢吃牛肉饭，带着摔角手的面具，虽然浑身肌肉，但却总是派不上用处的废柴型搞笑角色。筋肉人的必杀技是筋肉光线，需要吃下大量用打火机烤成金黄色的大蒜(疑为口臭攻击)后才能使用，具体杀伤效果不明……筋肉人的登场颇具搞笑色彩，外星怪兽军团突然袭击地球，而这个时候奥特曼全家去了温泉旅行，超人的披风送去洗衣店所以无法飞到日本，蜘蛛侠则是在爬楼的时候不慎摔下正在医院抢救……总之，全世界的超级英雄们全都没空，于是只好把筋肉人作为保护地球的英雄推上前台。结果，筋肉人还真的成功保护了地球，不过是由于外星怪兽认为筋肉人太弱根本没有资格当它们的对手，自己离开了……筋肉人的真实身份不是地球人，而是来自大筋肉星云筋肉星的王子，据称筋肉星人的血统是凌驾于所有超级英雄之上的，于是一场涉及筋肉星、地球、外星怪兽等众多势力和各种奇形怪状的超人的搞笑故事就这样上演了……

作者 大亚门 **主角** 百手太脏(读第四声)

太脏王SAGA(太臓もて王サーガ)

《太脏王 SAGA》应该可以算作《少年 JUMP》有史以来最为恶搞的漫画，该作品在日本漫画 O-TAKU 中享有非常高的人气，每次新的连载都会引发众多 OTAKU 在 2ch(日本最大的论坛)上激烈的讨论。而对于作者大亚门老师，OTAKU 们更是毫不吝啬的给出"大亚门最高！！"之类的赞誉之词。

《太脏王 SAGA》讲述的是一个来自异世界"暗界"的王子想在人间界建设一个"后宫大陆"的故事，可是男主角暗界的王子百手太脏偏偏生得其貌不扬，不，应该说是异于常人——长着一个巨大的三角形脑袋，和五寸丁似的短小身材。其实光是这个长相还不算什么，毕竟之前还有个《家庭教师罗宾》里的正太黑手党教师罗宾也和他一样顶着巨大的脑袋，但是人家那是可爱，百手太脏则是猥琐，非常的猥琐，变态的性格使得太脏经常干出"跟踪狂"的行为，于是，很自然的一个女孩子都没有追





上。不甘心的百手太脏召集了几个不良少年作为手下，继续着后宫大陆的梦想……另外，百手太脏还有一项绝技就是可以从肛门召唤暗界的同伴，实在是有够恶搞的设定。

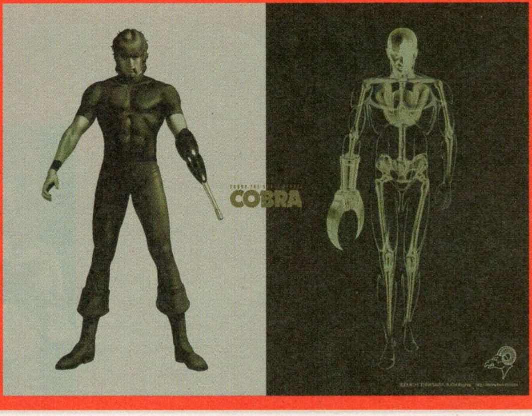
当然，仅仅凭借上面的介绍这个漫画还远远达不到史上最恶搞的程度，这个作品的精髓所在是会在作品中不遗余力的恶搞其他所有知名动漫、特摄、电影和娱乐节目的内容，其中尤以恶搞集英社其他漫画作品，特别是《乔乔的奇妙冒险》为甚。在每次的连载中，都会有好几页是完全照搬某著名漫画中的某个场景和分镜设计，不仅是人物台词相同，就连画面上的拟声词都完全一样。其中被恶搞次数最多的非乔乔莫属，看来大亚门不仅是忠实的乔乔 fans，和荒木老师的私交应该也不错，否则屡次这样被恶搞，荒木也没有想过要告他侵权。另外，每一话的《太脏王 SAGA》的扉页也会 cosplay 其他漫画的封面或者宣传插图，以至于众多读者从第一页开始就会收集"本话中一共恶搞了多少个作品"，并和其他读者分享交流自己找到的桥段。

遗憾的是，如此优秀的一部作品在国内居然无人知晓，不知道什么时候才能看到这部漫画的中文版……

作者 寺泽武一 **主角** 库布拉

宇宙海盗库布拉(コブラ)

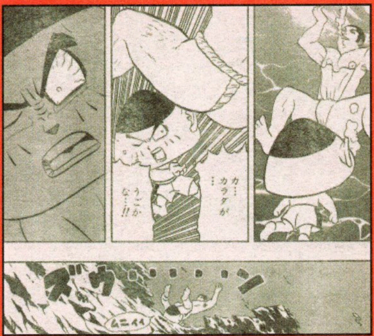
宇宙海盗库布拉同样是一部比较古老的漫画，虽然国内曾经有过中文版，不过相信真正看过的人应该不多。作者寺泽武一师从于漫画之神手塚治虫，1977 年在少年 JUMP 上发表了《宇宙海盗库布拉》并大受好评，从 1978 年至 1984 年间断连载，1982 年被改编为 TV 版动画。寺泽武一除了从不连续连载的特点之外，最大的与众不同之处在于他的画风是偏向美式漫画的画风，真不知道他当年是怎么跟手冢大神学习的……日式漫画的宗师居然有一个美式风格的弟子，实在诡异……不过画风虽然美式，但也继承了日式漫画精致的特点，教真正的美式漫画在风格上要养眼得多。另外，寺泽武一也是第一个在电脑上作画并在网上贩卖的漫画家。

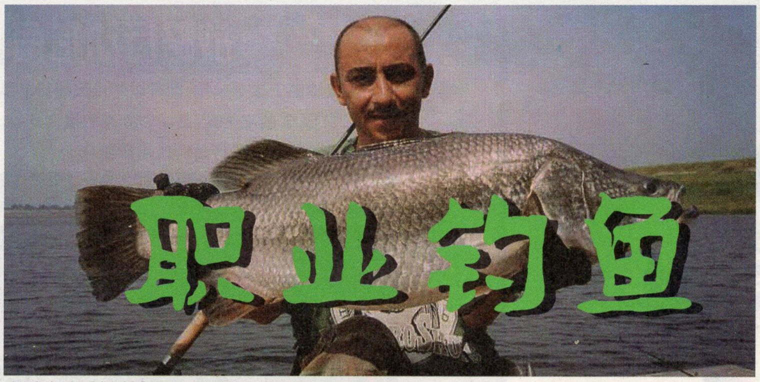


コブラ是英文 COBRA，眼镜蛇的意思，不过在漫画中コブラ是主角的名字，国内曾经翻译为《神枪库布拉》。库布拉是名震银河系的独行海盗，但是不喜欢杀戮的他为了避免和其他海盗势力无休止的冲突而制造了自己死亡的假象，自我封闭了记忆，并接受了整形手术，以一个平凡人强森的身份开始了新的生活。但是一件意想不到的事情令库布拉重新恢复了记忆，再次被卷入战乱之中。库布拉拥有超人的肉体和精神，左手平常是和真手无异的精巧假肢，去掉假肢后就成为了库布拉最大的武器"精神枪"，这把由著名枪械师不知火铁心制作的精神枪拥有将库布拉的精神能量转换为破坏性能量的作用，依靠库布拉强大的精神力，甚至可以做到随心所欲控制打击力量，扭曲弹道绕过障碍物击中目标的地步，而且由于采用精神力作为能源，只要库布拉不死就可以不限制使用。

《库布拉》是一部尺度"相～当～"开放的漫画，经常有会全裸女性角色的养眼画面出现(《游戏日》的尺度和它相比简直是幼儿童话)，真不知道当年某少年儿童出版社怎么在不加马赛克，不画小背心的情况下将这部漫画堂而皇之的放在少儿读物柜台贩卖的——(某个当年一不小心买到这本书的编辑窃喜中～)。



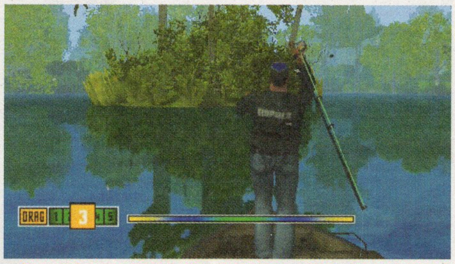




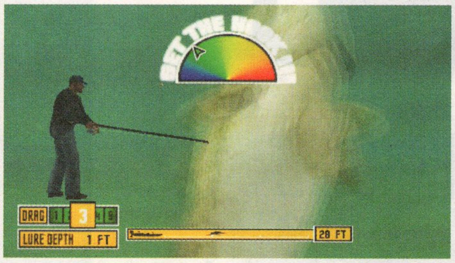
大家看攻略看得有点累了吧，就让我们休息一下，来点轻松好玩的玩意吧。这个休闲游戏小专栏就是以这个目的存在的，以后也会不定期出现，敬请期待哦。

今天为大家介绍的是一款叫做“Rapala Trophies”（职业钓鱼）的游戏，看名字就知道，这是一款模拟钓鱼的游戏，借助 PSP 出色的机能，3D 画面做得非常不错，很有在湖上钓鱼的真实感。

下面就简单说一下游戏的操作方式，进入游戏选定人物之后就可以开船了。L 键后退，R 键前进，十字键控制方向。开到自己满意的地点后，按△键进入钓鱼模式。这时按住↓键和 R 键不放，屏幕下方会显示一个刻度槽，松开↓键，刻度槽减到 4/5 左右的时候再松开 R 键，就可以挥杆出去了。



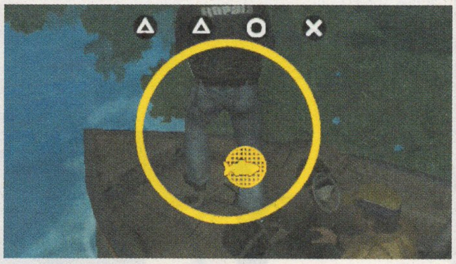
这时就静静地等着吧，直到鱼儿上钩。咬上之后在时间走完之前拉动鱼杆。



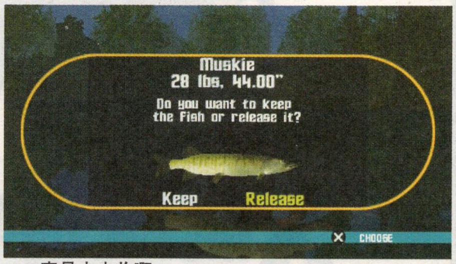
随着鱼游动的方向拉动鱼杆，直到把指使标移动到刻度槽的最左端，就能把鱼钓起来。



如果鱼很大，怎么都拉不起来，过一端时间之后切换到鱼网模式，把鱼网对准鱼，屏幕上方会出现相应的按键，按顺序输入之后就能把鱼网起来啦。



这时可以查看钓到的鱼的数据。



真是大丰收啊。



这个游戏虽然比较单调，在大作玩累的时候拿出来钓两把还是很有意思的，如果有钓鱼爱好者（我们的读者里应该没有吧？），千万不要错过哦。

为了忘却的纪念

咳咳……偷半页出来说个事……

KID 破产了啊!!!

怎么会这样啊！这可是 KID 啊，大名鼎鼎的 KID 啊，出过无数神作的 KID 啊，怎么可能就这样倒了。这一定是幻觉，这是一场梦，而且还是噩梦，赶快醒来吧我……

梵天：“喂，Aice 快醒醒……上班呢，睡什么觉。”

我被梵天推醒，揉揉眼睛，原来真的是在做梦啊……太好了，我长出了一口气。

梵天：“醒了就好……我跟你说个事哦，KID 破产了！”

“啊……啊啊啊!！不要啊!！”

我的 Memories off 啊！Never7 Ever17 Remember11 啊！MO 5# encore 还有两个月了啊，12RIVEN 还在制作之中啊！怎么就倒了啊！我不相信这是真的……谁来把我从这个噩梦中唤醒啊……（精神错乱四处乱跑中……）



前途不明的 Memories off 5# encore，预定发售日 2007 年 2 月 22 日。

话说 KID 破产不是没有预兆的，自从打越钢太朗和 KID 高层不和离开 KID 之后，KID 原创游戏的剧本质量大大下降，这点从 MO2 到想君之间的转变可以看得出来。虽然それから为 MO 系列挽回了一点面子，给人眼前一亮的感觉，但 TURE STORY 那有点牵强解谜却始终让人觉得有点虎头蛇尾，而 MO 5# 更是可以称为正统 MO 的最差一作。

更致命的是 KID 的另一个招牌 infinity 系列由于打越的离开而完全销声匿迹，少了一个摇钱树的 KID 不得不开发新的系列和代理一些 PC 移植作品来过活。眼看籍着新系列 integral 的第一作 12RIVEN 的制作把打越请了回来，哎，突然宣布破产，真是世事难料。不过我相信以 KID 这些年积累的名望和系列号召力，借尸还魂是非常可能的。希望换了马甲的 KID 能将这跳路继续走下去，打越钢太朗归回之后，让我们这些铁杆 fans 再次体验一下 Ever17 那种级别的震撼。

最后我要大力重申一下：即使 KID 倒了，Memories off 依然是神作！infinity 系列是最神的系列！

机种：PSP
类型：梵天说是 ACT
厂商：KONAMI
发售日：12 月 5 日
文：Aice

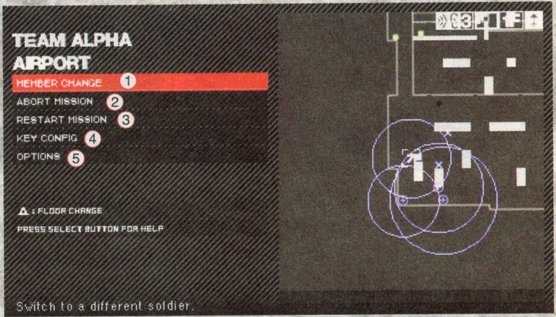


MGS 登录 PSP 已经很久了，不过前几作都是卡片类和电子小说类游戏，并不能算是正统的 MGS。这次 OPS 设定的年代是 1970 年，主要讲述的就是 BIG BOSS 一手创立 FOX-FOUND 的过程（这可都是一只一只辛苦抓回来的啊！），顺便打败了 GENE，阻止了他的惊天大阴谋。游戏加入了很多 SLG 要素，让人耳目一新，收集要素让人十分着迷。AP 热点收人这个功能非常有趣，如果在街上看到有人拿个 PSP 四处找信号，说不定就是在玩这个哦。

基本操作

十字键	调整视角	R 键	手动瞄准
滑杆	人物移动	L+R 键	精细瞄准
△键	调查 / 动作	L 键 + 十字键	瞄准后身体移动
□键	格斗攻击 /CQC	L 键或 R 键 +○键	换弹夹
○键	切换装备	L 键或 R 键 +□键	使用武器攻击
×键	蹲 / 爬 / 站立	滑杆 +×键	翻滚
L 键	自动瞄准	START 键	打开菜单
		SELECT 键	打开通话器

菜单介绍



① **MENBER CHANGE** 该选项可以在小队的几个队员之前随便切换使用队员，前提是周围有可以隐藏的点，而且处在安全的状况下。

② **ABORT MISSION** 退出任务，任何时候都可以选择退出任务，回到战略行动菜单，但中途退出的次数会影响通关后的评价。

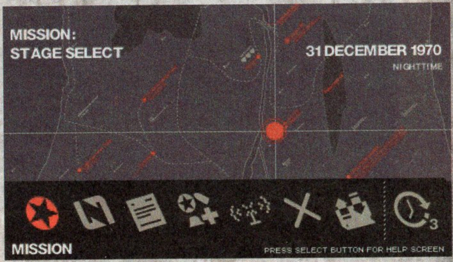
③ **RESTART MISSION** 重新开始任务，重新开始本关任务，同样也会记入通关后的评价。

④ **KEY CONFIG** 更改键位设置

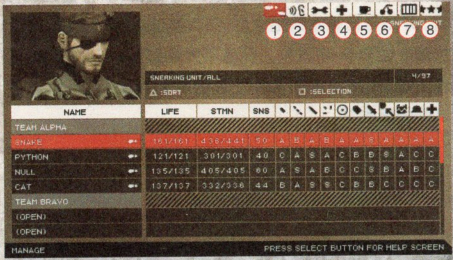
⑤ **OPTIONS** 各种设置

战略行动指南

在大地图上按下×键，就可以呼出战略行动菜单，这点有点像 SLG 战略要素，是本作新增的最大亮点。下面就一一详细讲解战略行动的作用和要点。



MISSION 这就是可选择的任务了，地图上各点就是任务地点，如果有红色的大圆圈就是剧情任务。注意只有完成剧情任务才能推进游戏，当没有剧情任务可做的时候就需要派遣间谍到各大地点去侦查情报，阅读报告之后再才能触发剧情。没有剧情的地点可以反复打，当然目的就不是完成任务了，而是偷资源、武器、掳人等勾当……



MANAGE 管理自己的基地，进去之后又是一大堆选项，基地里的队员都分散在各个单位里，各施其职。

① **SNEAKING UNIT** 潜入单位，这个单位的成员要亲自潜入执行任务，每四个人一组，通常是 SNAKE 带队，其余三人各带一种特长武器。人物选择上比较讲究，因为必须参与战斗，HP 和体力都要多，满足这一点人就比较稀有，再来要有比较突出的一两项技能，最好是有两种枪械是 S。再来是要有一两个实用的特技，最好是搬人速度快啦，哈哈。

② **SPY UNIT** 间谍单位，这个单位是发展剧情所必须的，人多得用不完的时候不妨每个地方都扔四个人。除了能获得剧情所需情报，有间谍的地点地图上可以显示更多细节，比如道具所放置的位置。间谍还能不时取得弹药等资源哦。

③ **TECHNICAL UNIT** 技术研究单位，这个单位只能放置 8 个人，队员的 Technical 这项能力（倒数第二个）越高越好，基地的技术力等级提高就全靠他们了。技术研究单位会不时制造出各种各样武器和工具，比如手雷、地雷、望远镜等。

④ **MEDICAL UNIT** 医疗研究单位，这个单位也只能放置 8 个人，但由于医疗能力为 A 的人比较好抓，这个单位通常比技术研究容易组建得多，他们负责制造各种医疗和补给药品，是战斗胜利的有力后方保障。

⑤ **INDEPENDENT** 自由单位，也就是吃闲饭的，没什么用的人都可以扔到这里来。

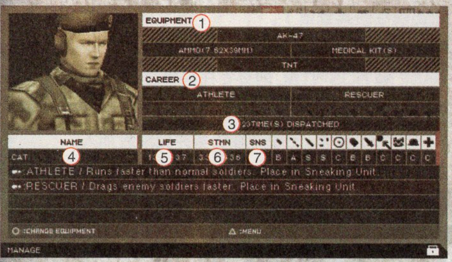
⑥ **ROOKISE** 新兵营，刚加入的队员都在这里。

⑥ **PRISONERS** 监狱，刚抓来的人被关在这里，等几

天后他们就会加入，可以多休息几个会合或者去执行一个什么任务消耗时间。

⑧ **ALL** 所有队员，按△可以单个能力排序，想要挑人非常方便。

人物装备属性菜单



在任意一个单位里选定一个人物按○键，就可以进入该人物的装备和属性菜单。

① **EQUIPMENT** 装备，每个人可以装备四个武器或弹药或药品，按○键就可以进入装备菜单进行具体选择，最好根据该人物的特长和任务性质装备对应的装备。比如图上这位 CAT 兄，他具有步枪、散弹枪两个 S 级能力，所以我选择了他的主要武器为 AK-47，并带一包备用弹药 AMMO(7.62×39MM)。由于他的主要任务为辅助 SNAKE 往回搬人，剩下两个位置可以留着去关卡里拣点东西，如果面临 BOSS 战，这两个位置就必须带副武器和补给药品了。

② **CAREER** 特技，这也是队员非常重要的一项属性，具有特技的队员在某些方面具有特长，可以在该领域得心应手，只要用处得当，有的队员比 SNAKE 还要好用。还是比如图上这位 CAT 兄，具有 ATHLETE 和 RESCUER 两个特技，效果分别是跑得快和搬人速度快，这就注定了他是一个人肉搬运工，被 SNAKE 麻醉掉的敌人全都由他一个一个回收掉。

③ **XXTIME(S) DISPATCHED** 派遣次数，派遣执行任务的次数，不用说这项肯定是 SNAKE 最高。SNAKE 麻醉掉的敌人全都由他一个一个回收掉。

④ **NAME** 队员的姓名

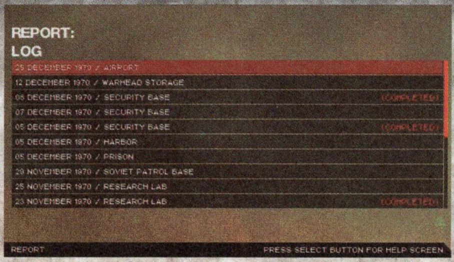
⑤ **LIFE** 队员的生命值(HP)

⑥ **STMN** 体力

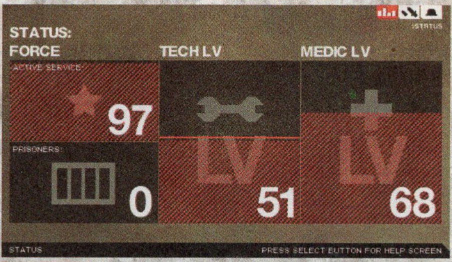
⑦ **SNS** 探索范围

队员能力是体现该队员使用对应武器时的能力的，对应能力越高，使用的时候精度越高。比如突击步枪能力为 S 的队员在使用 AK-47、M16A1 这些武器的时候瞄准准星基本不会晃动，而且连射的时候能更好地控制后坐力，连射时也不会偏离准星目标很远。

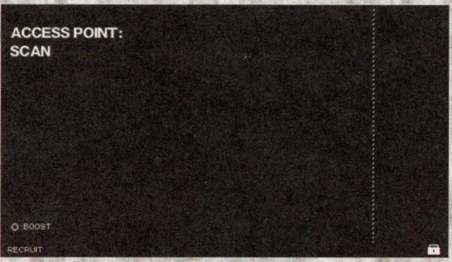
	手枪能力		格斗能力
	冲锋枪能力		投掷武器能力
	突击步枪能力		陷阱能力
	散弹枪能力		技术研究能力
	狙击枪能力	✚	医疗研究能力
	重武器能力		



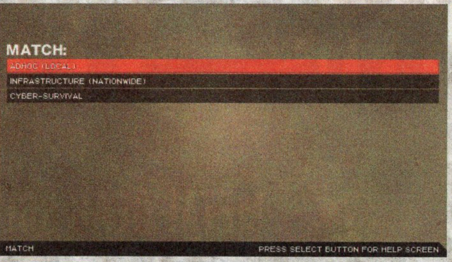
REPORT 这个选项可以查看间谍们发回来的报告，报告名以时间/地点的格式排列，后面带由一个问号的是还没有查看的报告，有红色的 COMPLETED 是已完成的报告，什么都没有的就是看完了的情报。如果看了报告之后坎贝尔出来说话，那就说明找到剧情所需情报了，进入 MISSION 选项就可以看见带大红点的任务啦。



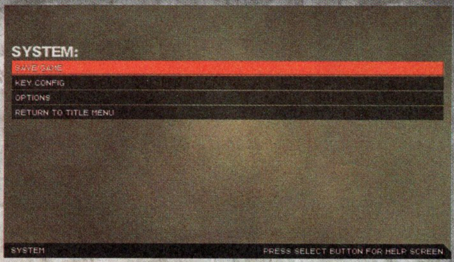
REPORT 查看基地目前的等级，第一个 ACTIVE SERVICE 是当前人数，PRISONERS 是监狱里的人数。总人数不能超过 100，不然就会让你选择解雇一些队员，将人数降到 100 以下。TECH LV 是当前基地的技术研究等级。MEDIC LV 是目前基地的医疗研究等级。



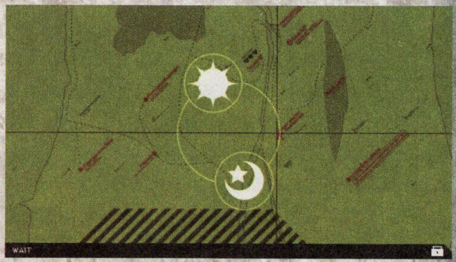
RECRUIT 对应 PSP 的无线网络和 GPS 部件的功能。ACCESS POINT SCAN 是热点扫描，如果 PSP 在有热点接入的地方，我们就可以收到新的队员。提醒一下为了收人而带 PSP 上街的玩家，一定要注意安全，不要光顾着看 PSP 而不注意周围的情况。至于 GPS 扫描……由于我根本没有这个东西，所以也无法试验一下如何使用。



MATCH 联机对战，人和人之间的对战永远是最有挑战性的。

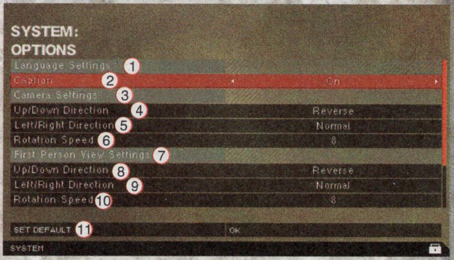


SYSTEM 存档、按键设定、操作设定都在这里面完成。



WAIT 休息一回合，随着时间的经过白天和晚上的时间会切换。

设置详解



① **language settings** 语言设置

② **caption** 字幕开关

③ **camera settings** 镜头设置

④ **up/down direction** 上下反转

⑤ **left/right direction** 左右反转

⑥ **rotation speed** 移动速度

⑦ **first person view settings** 瞄准设置

⑧ **up/down direction** 上下反转

⑨ **left/right direction** 左右反转

⑩ **rotation speed** 移动速度

⑪ **set default** 回复默认设置

偷人完全手册



能够捕捉敌方士兵是本作的一大特色，我们称之为

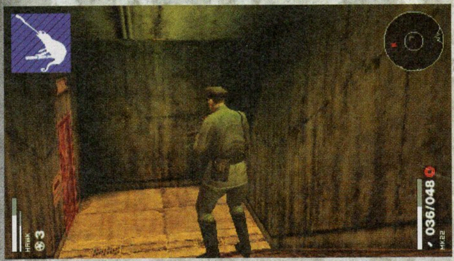
"偷人"……偷人的过程是艰辛的，不过当偷到一个能力特别强的人物时，那种感动是难以言语的。有些关卡敌人还拿着很好用的武器，想要到手的话，也可以直接把他抓进来，然后把装备卸下来自己用。

下面就来介绍一下捕捉地方士兵的方法以及经验技巧。

捕捉的基本方法是麻醉后拖回我方卡车后方，就会出现把士兵搬运进卡车的动作……非常像搬运工。这个方法在前些关卡能用，但到了后来，地图越来越大，要把敌人拖回卡车要花费大量的时候，而且还有被发现的危险。

这时候就需要同伴的帮助了，将想要搬运的敌人麻醉之后，用 MENBER CHANGE 选项招个最近的地点埋伏起来，如果附近无法隐藏，就四处跑跑找个地方。然后换另一个队员（最好有快速搬人特技），跑到刚才的地点，将敌人全部搬到同伴埋伏的箱子旁边，搬多少个都没问题。然后打开通讯器，按↓键选择第二项，隐藏的同伴就会将这些人肉全部搬回到卡车里去，同时同伴的埋伏地点也会回到卡车旁边。至于刚才他是怎么同时搬这么多人回去的，就不要去计较了……

队员潜入



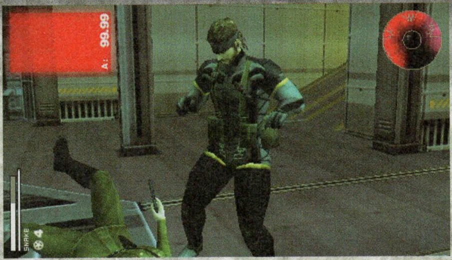
捕捉的队员加入之后，就可以使用他们去完成潜入任务了。使用这样的队员有一个好处，就是可以掩人耳目混进敌人基地深处。但想要不被发现，还是有很多注意事项的。首先牢记一点，只有屏幕左上角有一个变色龙标志的时候才不会被发现，没有这个标志的时候千万不要贸然露面。

在行走的时候，要注意不要做任何奇怪的动作，只能跑。不要和敌人面对面站着，不然会被认出来。还有不能被军官或研究员看见，不然也会被认出来。

CQC 指南



本作的 CQC 系统比较简单，接近敌人后按住□键便可以擒住，这时再按滑杆方向＋□键就可以做出动作。如果是正面抓住敌人，就会用地扔到地上将其震晕。如果是从背面抓住敌人，就会把他推倒在地上，然后我们就可以拿枪指着他的后脑勺威胁并进行抢劫了。抢劫的具



体方法是，在敌人已经做出投降姿势之后，在旁边开一枪（别打到他了）威慑一下，敌人就会扭屁股，并扔出一个物资，总共可以扔出四个物资。从背后抓住的时候，还能移动，将敌人当肉盾。

分支任务



派遣间谍前往各个地点之后，有可能会收到报告，阅读报告之后就可以去那个地方执行分支任务了。除了几个特别的分支任务外，其余的都是取得武器、好的道具等。想要收集全部武器的玩家一定不能错过。当然有些武器可能我们已经在抓来的敌人身上取得了。

隐藏人物获得方法

PYTHON：只用 MK22 打败他（将他体力槽全部耗尽），下一关就可以看见他在你的新兵营里啦。

NULL：这人是剧情自动加入的，但必须等到二周目的时候。进入二周目之后，存档退出游戏，再次进入游戏，他就出现在新兵营里了。

PARA-MEDIC：需要触发一个支线任务，前提是 COMM BASE 和 HOSPITAL 的分支任务都要做完。分别是找东西和排雷。潜入 COMM BASE 联络她，之后派间谍到 HOSPITAL 那里，出现营救任务并完成后加入。

SIGINT：剧情发展到救出 SNAKE 之后，去 COMM BASE 的电台那里联络 SIGINT，然后派间谍到 TOWN，收到报告后潜入完成任务。

RAIKOV：派间谍到 TOWN，去取得 WESTERN WILDERNESS 的地图后，往那里派间谍，得到报告后潜入。

TELIKO：记忆棒里有 MGA1 的存档，二周目的时候加入。

VENUS：记忆棒里有 MGA2 的存档，二周目的时候加入。

MAJOR ZERO：记忆棒里有 MGS DIGITAL NOVEL 的存档，二周目的时候加入。

CUNNINGHAM：在游戏时间 1 月 1 日前通关。

ELISA：基地的 MEDIC 等级达到 80 以上。

（如果分支任务无法出现，那说明剧情还没有发展到那里，不妨先做写剧情任务，再回来就说不定有了。）

MGA 存档的下载地址：

http://db.gamefaqs.com/portable/psp/save/metal_gear_acid_i.zip

MGA2 存档的下载地址：

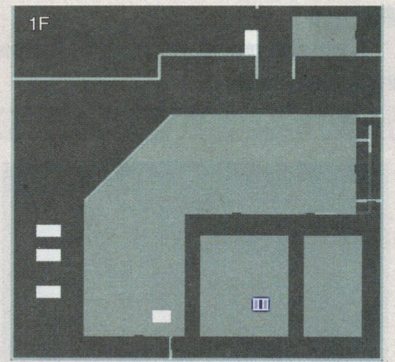
http://db.gamefaqs.com/portable/psp/save/metal_gear_acid_2_g.zip

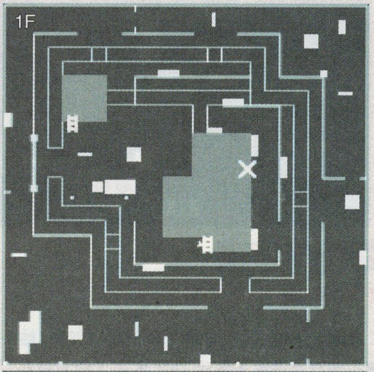
MGS-DGN 存档的下载地址：

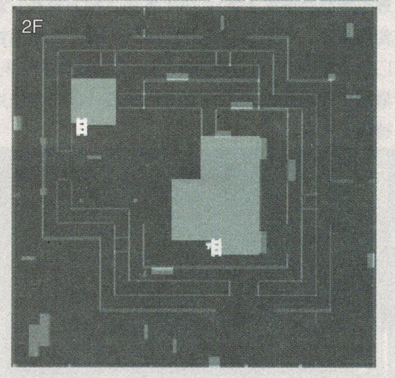
http://db.gamefaqs.com/portable/psp/save/metal_gear_solid_dgn.zip

（以上地址由 Alex 友情提供）



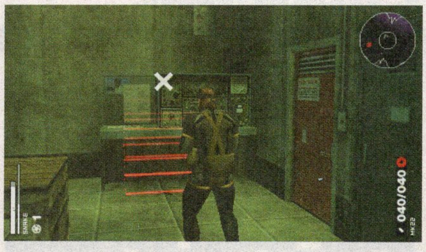




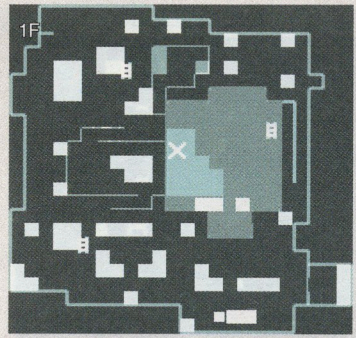


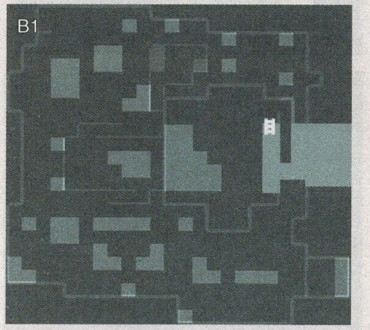
任务:PRISON

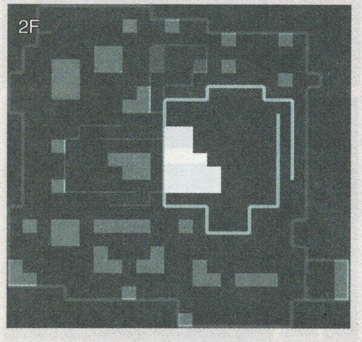
目的:到达指定指点



先按△键调查门锁。剧情后从床下的通风口爬到另一个房间,取得MK22,然后到关押坎贝尔的房间按△键和他对话。之后就向着目标(地图上打×的地方)一路杀过去吧,用L键自动瞄准可以很轻松第解决掉路上所有人。到达下一个地图后继续麻醉掉所有挡路的士兵,到达指定房间内。

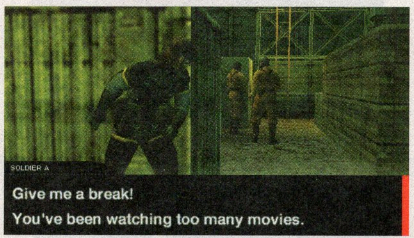






任务:SOVIET PATROL BASE

目标:探听情报并取得指定物品



任务开始后走一段距离发生剧情,情报听取完毕后正式开始任务。推荐沿着地图左边前进,分别麻醉掉仓库外和仓库内的两个敌人,进入仓库取得目标物品。

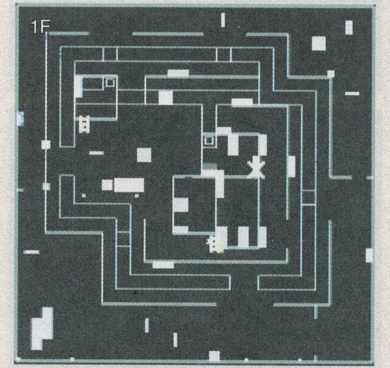
任务:SOVIET PATROL BASE

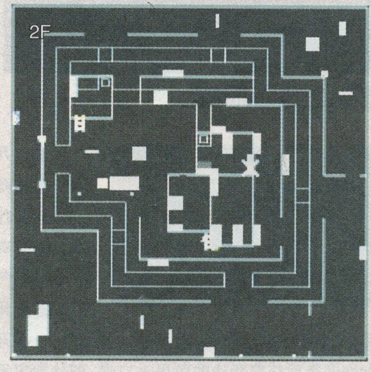
目标:抓捕一个敌人

任务开始后麻醉掉最近的一个敌人,然后取下所有装备,按□键拖动敌人,一直拖到卡车后,剧情后任务完成。

战略行动

将刚捉到的士兵编到SNAKE一个组,不然无法开始下一步行动。(按□键选定士兵,再按□键放到SHAKE的小组)

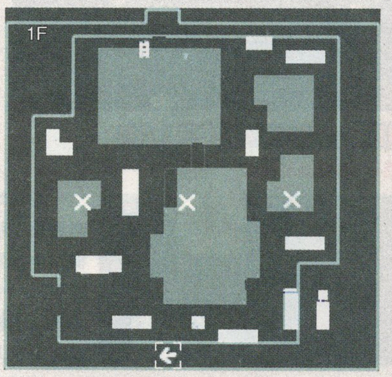


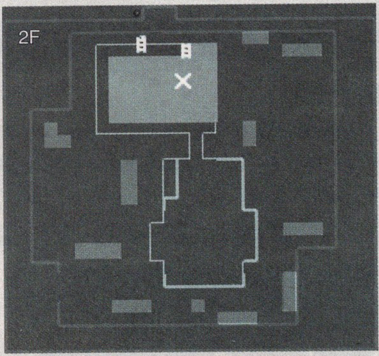


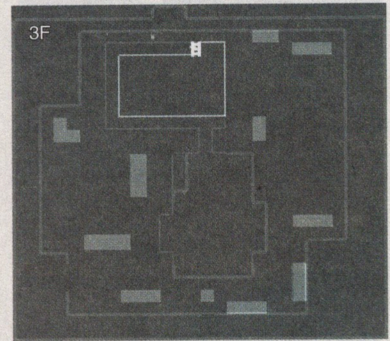
任务:COMM BASE

目标:到达指定地点

本关就可以控制刚加入的士兵行动了,按START键后选择MEMBER CHANGE就可以交换人物。只要不做奇怪的动作,士兵是不会被敌人认出来的,可以轻松走到目的地。

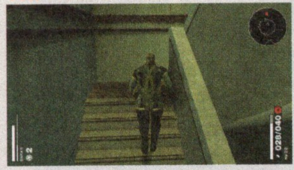




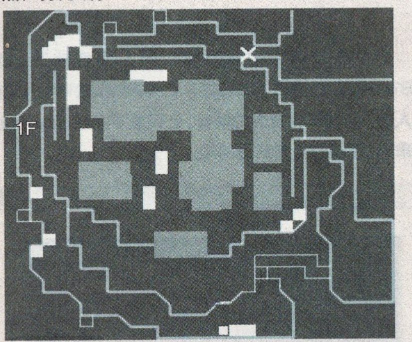


任务:HOSPITAL

目标:调查地图上所有×标记的地点

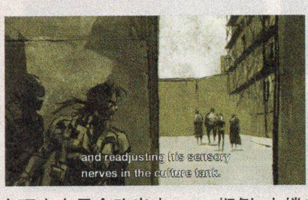


本几个×点会随机出现医疗包，有没有就看运气了。还是用士兵，只要不被护士看见，就不会被认出来。一楼几个点都调查后从靠北边的房屋上二楼，到达指定地点任务完成。



任务:RESEARCH LAB

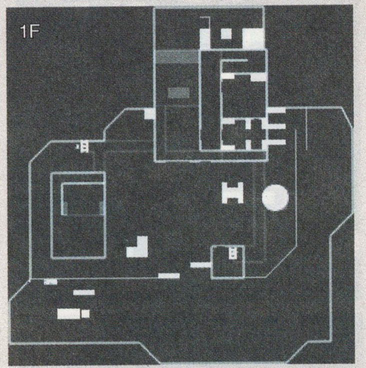
目标:到达指定地点

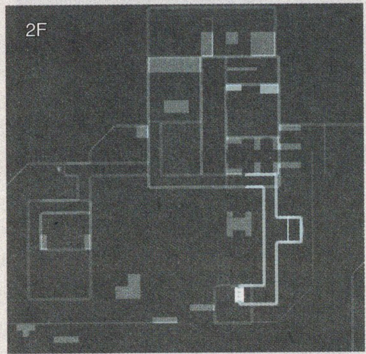


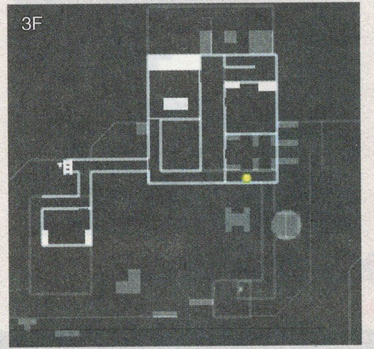
绕到地图左边上楼梯，中途需要干掉一个士兵。上楼梯之后有几个研究人员会跑出来，一一搁倒，上楼走人。剧情后任务更新，跳下楼梯后进入房屋，走几步不远处就可以到达目的地，剧情后任务完成。

战略行动

派遣四名间谍前往 SUPPLY DEPOT 打听情报。等段时间收到报告后阅读报告。



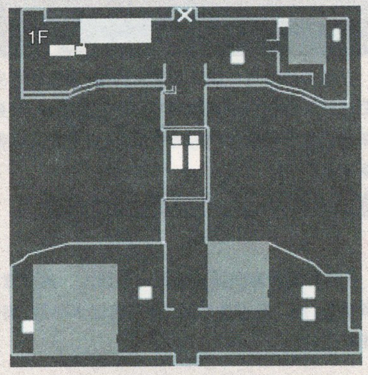




任务:SUPPLY DEPOT

目标:取得指定物品

目标物品就在不远的仓库里，麻醉掉门口的士兵后摸进去就行了。



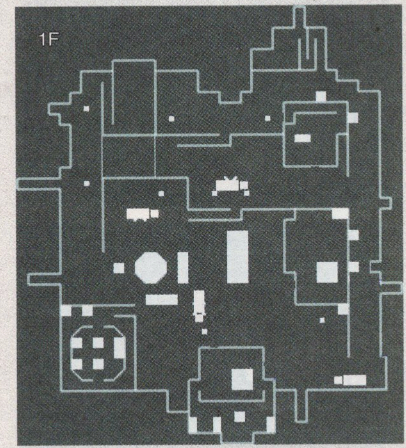
任务:RAIL BRIDGE

目标:到达指定地点

直接跑过去就行了

战略行动

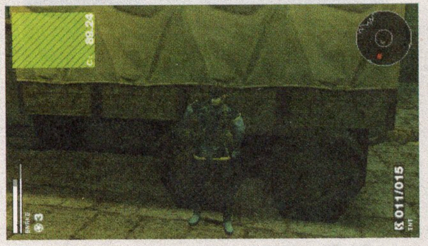
派遣四名间谍前往 TOWN 打听情报。等段时间收到报告后阅读报告。



任务:TOWN

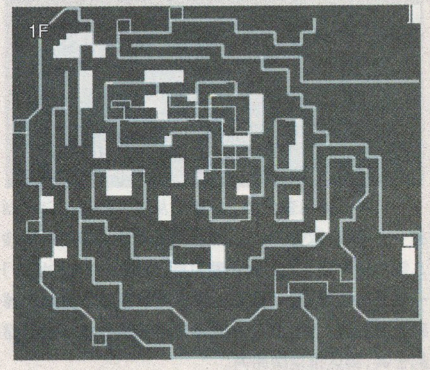
目标:用 TNT 炸掉三辆目标卡车

先上地图右边，麻醉几个士兵拖回去，路上清理干净后在卡车上安放 TNT 炸药（按方向和△键背靠卡车，然后按□键安放炸药）跑开之后再按□键引爆。然后跑到地图最左边，炸掉近处的卡车，最后沿着地图左边的墙壁跑到最后一辆卡车处炸掉任务完成。



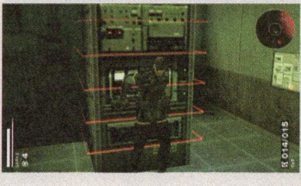
战略行动

派遣四名间谍前往 RESEARCH LAB 打听情报。等段时间收到报告后阅读报告。



任务:RESEARCH LAB

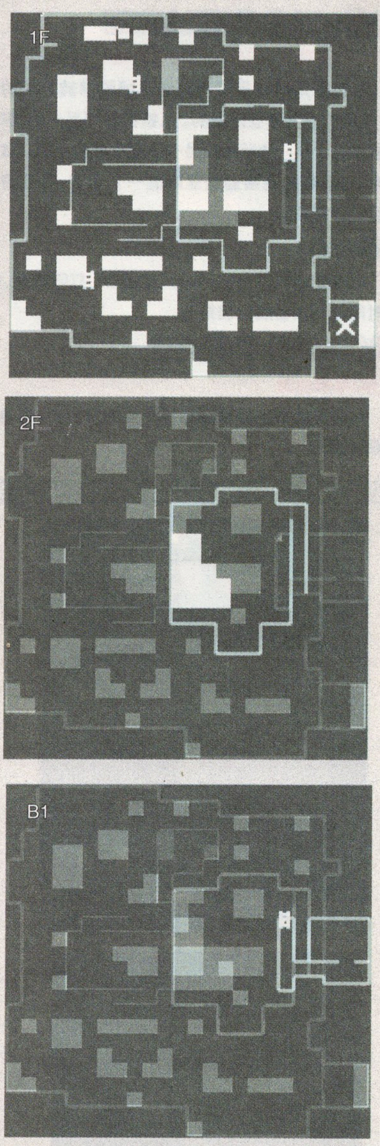
目标:用 TNT 炸掉指定的两个目标中的一个



任务开始后先从背后爬过下水道,从另一边接近目标。进入房间后干掉走廊上的士兵,进入目标房间安放 TNT 炸药,走到安全的地方,按下□引爆任务完成。

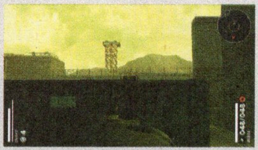
战略行动

派遣四名间谍前往 SOVIET PATROL BASE 打听情报。等段时间收到报告后阅读报告。



任务:SOVIET PATROL BASE

目标:用 TNT 炸掉指定目标

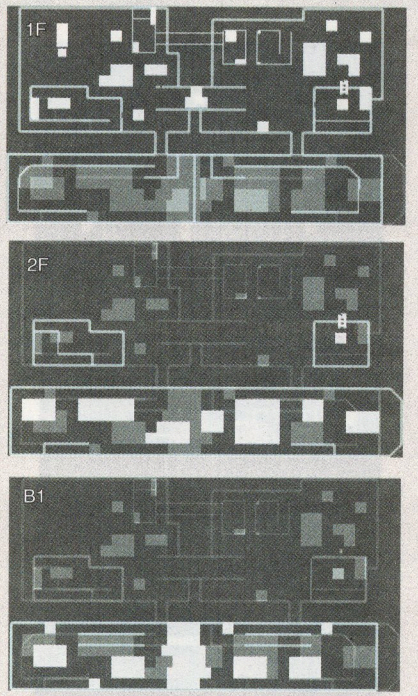


首先用麻醉枪干掉了望台上的敌人,然后从地图上方绕行。解决掉仓库里的敌人,从地图右边的小道接近弹药库后干掉两个看门的卫兵。进入弹药库使用 TNT 炸掉。

任务:RAIL BRIDGE

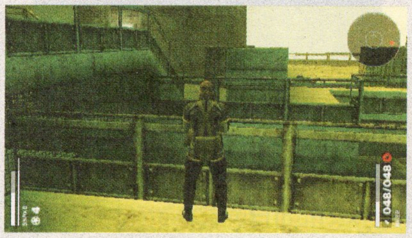
目标:到达指定地点

首先干掉桥上拿盾牌的敌人,在他转身过去的时候瞄准头部射击。之后一路冲到对面的目标地点即可。



任务:HARBOR

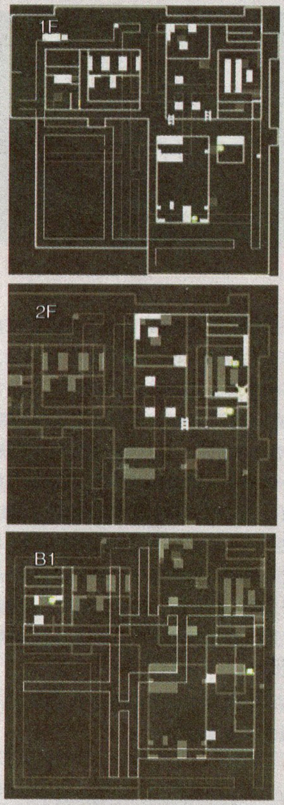
目标:调查港口



首先解决掉卡车附近的一个士兵。然后远距离干掉桥上以及桥对面的两个士兵。注意让他们倒下的位置尽量分散,不然会被发现。从下水道爬到对面的区域,然后进入港口发生剧情。之后来到批有白色帆布的箱子处剧情通话。

战略行动

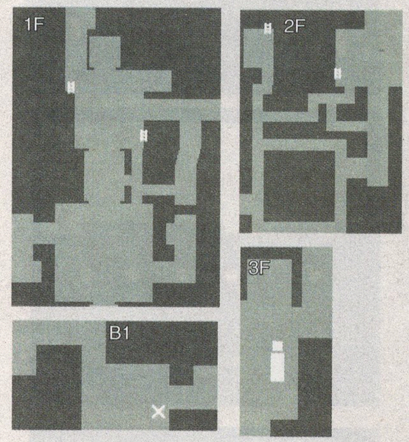
派遣四名间谍前往 SECURITY BASE 打听情报,等段时间收到报告后阅读报告。



任务:SECURITY BASE

目标:取得二楼房间内的关键物品

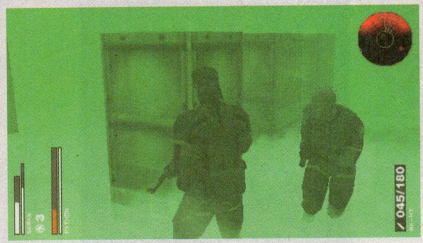
首先想办法清理掉大楼周围的巡逻兵。最简单的就是等他转身后直接暴头。进入建筑后有敌人的军官,比较耐打,最好直接暴头干掉。到达地图×处取得物品完成任务。



任务:WARHEAD STORAGE

目标:炸掉指定装置

由于这关将发生 BOSS 战,所以一定要做好充分的准备。首先是将 SNAKE 装备上两把大威力武器、军粮、急救药。让 JOHATHAN 装备一把武器和一个 TNT。任务开始后就用他进行,沿途消灭几个敌人,在第一个大厅的边上房间还可以取得一把狙击枪。来到指定地点安放 TNT,这时发生剧情,接着就是 BOSS 战。



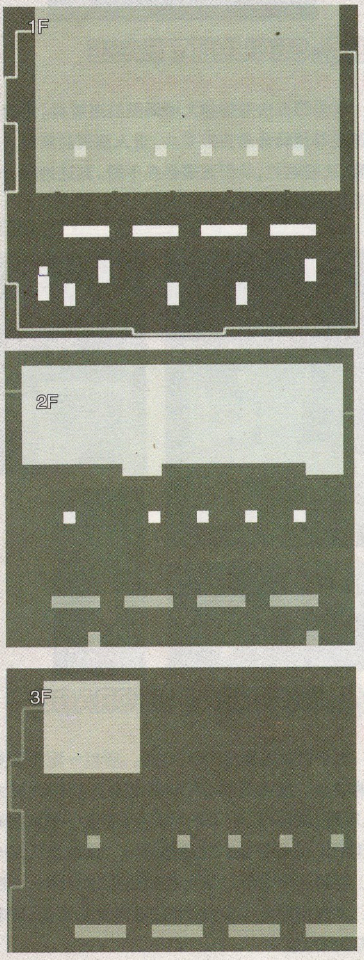
BOSS 战:PYTHON

攻击方式:机枪扫射、冰冻攻击

由于控制的是 JOHATHAN，先去送死就行了，放心由于他是剧情人物，下关还会活过来的，但其他部下就不会复活。交换到 SNAKE 后正式开始战斗。主要战场就是房间角落的几个箱子，围绕着这个箱子跑，保持的 BOSS 一定距离。如果一件武器被冰冻就换另一件，HP 和体力随时补充。主要打法是站在箱子旁边引 BOSS 开枪，然后躲到箱子后面躲子弹，等他打完后出去给他一枪，如此反复。时机把握好，要站在让他能看见你的地方，看他举枪的一瞬间就躲到箱子后面。如果 BOSS 冲到面前了，就绕着箱子跑拉开距离。如果只用 MK22 的话，他还会加入哦。

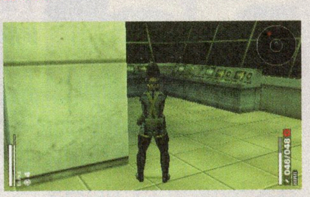
战略行动

派遣四名间谍前往 RAVINE 打听情报，等段时间收到报告后阅读报告。

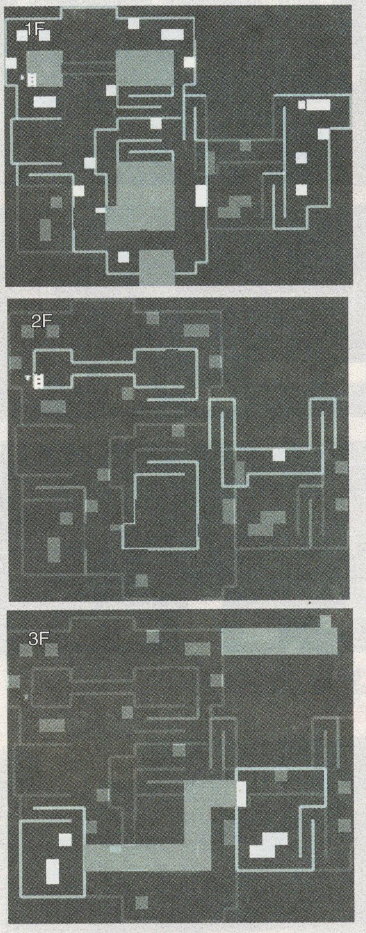


任务:AIRPORT

目标:捕获指定人物



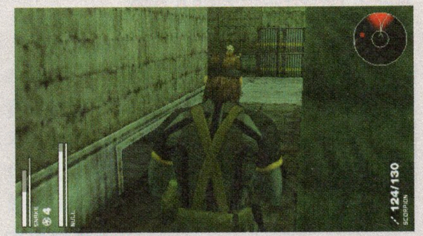
这关目的是潜入机场指挥塔，绑架一个穿西装的官员。首先解决掉机场外的巡逻兵。进入大厅后有两个巡逻兵，依次麻醉。这关地形很简单，利用两人交互行动，可以很方便地把他们都抓回去。一路往上走，中途解决掉望风的军官。到达指挥塔后有一个卫兵，看雷达，等他转身后麻醉。然后官员就随便麻醉掉拖走就行了。



任务:SILO ENTRANCE

目标:到达指定地点

由于这关会发生 BOSS 战，一定要准备充分。首先给 SNAKE 装备上一个大威力武器，然后带点急救包，由于这关 BOSS 不是持久战，军粮就不用带了。任务开始后首先从楼下干掉楼梯转角处的卫兵。等第二个卫兵过来查看的时候再一起干掉。然后走上楼梯口，干掉远处的两个巡逻兵。下楼梯解决掉房子里的士兵，绕到房子后再解决一个，到达指定地点发生 BOSS 战。



BOSS 战:NULL

攻击方式:机枪扫射、近身格斗

由于他可以用刀挡子弹，所以攻击的时机只有他从房屋后探出头的那一瞬间，一定要瞄准头，才能给他最大伤害。平时就围着房子跑，跑到转角处转身等他出现，探头就打，打完就跑。千万别被他近身，不然会死得很惨。胜利后剧情，SNAKE 被抓。

任务:SILO ENTRANCE

目标:打听有关 SNAKE 下落的情报

任务开始后还是按老路线干掉楼梯转角处的士兵，然后干掉下面仓库里的。从楼梯绕到另一边，解决房屋里的士兵。然后解决另一边仓库里的士兵。跳下仓库，在仓库的连接通道里麻醉一个军官，将他拖回去后任务完成。

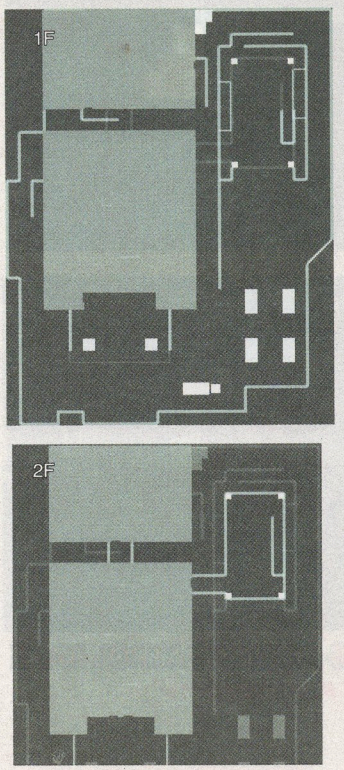
战略行动

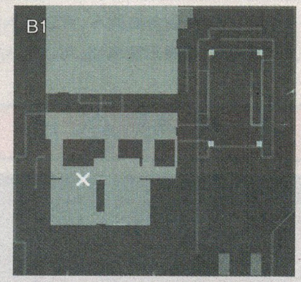
派遣四名间谍前往 RAIL BRIDGE 打听情报，等段时间收到报告后阅读报告。

任务:RAIL BRIDGE

目标:取得地图

任务开始后一路杀到地图左下的房间内，到角落里取得地图。

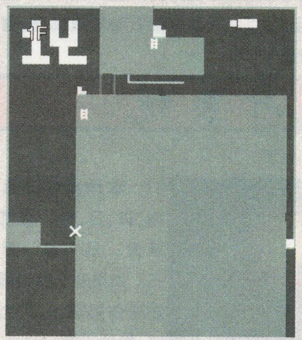


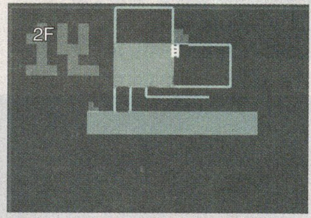


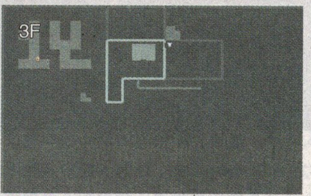
任务:GUEST HOUSE

目标:营救 SNAKE

SNAKE 被关在地下室，从两栋大楼中间的门可以进入地下室，中途只需麻醉掉几个杂兵即可。



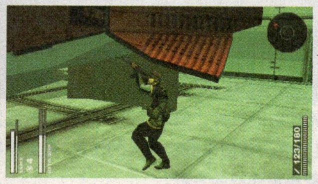




任务:PLANT

目标:到达指定地点

由于这关有 BOSS 战，首先要准备一下，给 SNAKE 装备一把 AK47 和一箱备用子弹。再用一个位置带急救包，最后一个位置空着。任务开始后控制部下用麻醉枪干掉沿途几个士兵，然后切换到 SNAKE 跑到指定地点开始 BOSS 战。

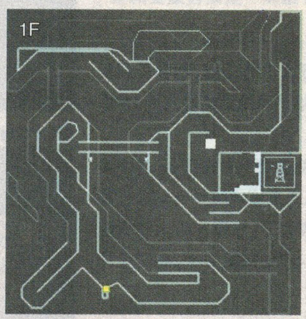


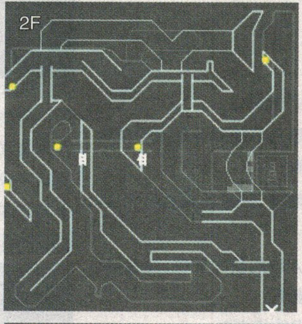
BOSS 战:METAL GEAR

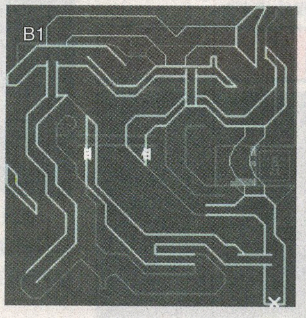
战斗开始之后到墙角拣 TNT，RPG-7 先别拣。BOSS 共有两个形态，第一形态的时候会风到空中用机枪扫射，这时候可以躲在箱子后，也可以连跑带滚躲开。落到地下之后，就马上冲到 BOSS 机身正下放，这时如果 BOSS 发动攻击，就不会立刻升起。趁这个机会将 TNT 安放在地上，跑出一段距离后引爆，然后躲避 BOSS 的攻击。BOSS 攻击有机枪和导弹两种，导弹不停地跑便可以躲开。BOSS 的 HP 少到一定程度后变换形态，这时候也有机枪和导弹两种攻击方式。我们等到他发射导弹的时候，用 L 键自动瞄准打导弹发射口，边打边移动到 BOSS 的翅膀下方，这样导弹便打不到你，给 BOSS 一阵猛射吧，反复几次之后 BOSS 的翅膀会坏掉一边，我们就换到另一边打，直到把 BOSS 的 HP 耗光。

战略行动

派遣四名间谍前往 RAVINE 打听情报，等段时间收到报告后阅读报告。



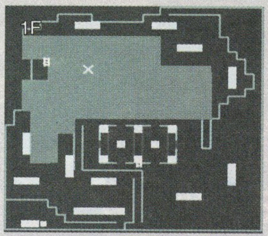


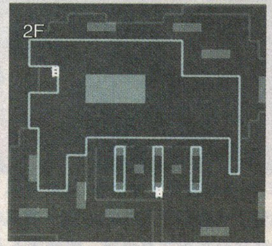


任务:RAVINE

目标:到达指定地点

这关地形十分开阔，远距离用麻醉枪需要一定的操作精度。首先麻醉掉近处的两人，这两人可以回收。之后沿路来到指定地点即可。





任务:POWER SUBSTATION

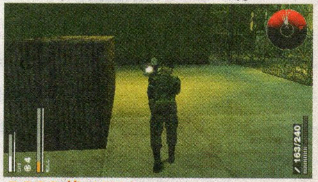
目标:到达指定地点

地形虽然复杂，但只要确定方向还是不容易迷路。最好用 SNAKE 和另一个队员交互行动，两人都装备麻醉枪，一路上边麻醉边往回拖人，就这样一直来到目的地。房间内有一把消声的微冲 M10，别错过了。

任务:POWER SUBSTATION

目标:用 TIME BOME 炸毁指定目标

这关有 BOSS 战，但由于 BOSS 实在太菜，带把 AK-47 去就行了。地图和上一关一模一样，一路杀过去吧。杀到目的地之后放上定时炸弹 TIME BOME，剧情后开始 BOSS 战。



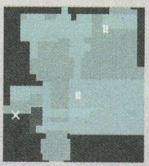
BOSS 战:NULL

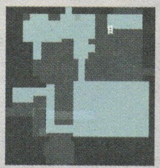
战斗开始后直接往楼下跳，将 BOSS 引到一个集装箱后开始绕圈，战法和上一次完全一样。

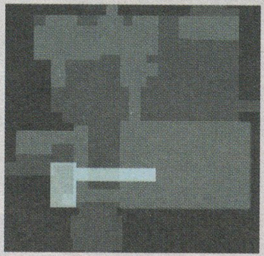
任务:SILO ENTRANCE

目标:到达指定地点

这关必须和上一关连着打，如果退出任务，则必须再打一次上一个任务，但不用打 BOSS 战。在 5 分钟之内到达指定地点。地图大家都很熟悉了吧，推荐拿把 AK-47 直接往前冲吧，注意避开监视器。遇到火箭筒和散弹枪的敌人不要恋战，绕着路跑向目的地吧。







任务:SILO COMPLEX

目标:到达指定地点

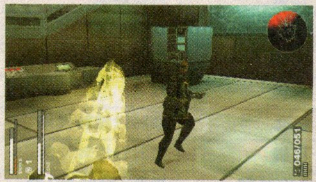
这关比较复杂，敌人分布也比较密集，还有监视器……潜入有一定难度，反正我是拿 AK-47 一路杀过去的……首先要去 1F 的仓库里取得钥匙，需要用翻滚跳到箱子上面，这里还有几个医疗包，但需要跳很久。拿到钥匙后打开被锁的门，进入后干掉一个卫兵。达到第二道被锁的门，这里需要将无线电频率调到 145.75 就可以打开门。上楼之后干掉两个敌人，拖着他们的尸体才能通过前面的两道门。到达 3F 之后取得钥匙，然后从 3F 的桥上跳到 2F 的桥(在桥上按△键)，进门后就可以看见目的地了。

BOSS 战:CUNNINGHAM



平时他飞在空中的时候只能不停地攻击他的飞行器，等他降下之后用枪猛打，打一梭子子弹之后就注意躲导弹了。也可以带根火箭筒，可以快速将他轰下来，然后换成自动步枪猛射。BOSS 的攻击方式有机枪、激光、地雷、导弹四种，前两种只要不停地跑就可以躲过。地雷一定要尽快用枪射掉。导弹只要跑几步就可以躲开了。当 BOSS 飞在空中的时候如果打中他的头还是可以直接损 HP 的。

BOSS 战:GENE



最终 BOSS 了，他一共有四招，第一招是用念力吸取 SANKE 的体力，这时候需要用翻滚去撞他，但他会躲，容易撞到，这里推荐使用闪光弹（STUN），BOSS 不会躲闪光弹的。BOSS 第二招是同时发射数枚飞刀，这招只要看他有准备动作的时候就往旁边翻滚就行了。第三招是连续放出飞刀，只要不停地跑便可躲过。第四招是蓄力身体变黄，然后冲撞过来，只要跑动就可躲开。这第四招之后 BOSS 会喘气一段时间，这是攻击的机会，推荐使用散弹枪，近距离射击的威力非常大！



机种:PSP
厂商:LEVEL5/SCEI
发售日:11月22日
类型:SLG
文:Alex

圣女贞德

圣女贞德是LEVEL5在SLG上的投石之作,本游戏素质十分出色,处处可见LEVEL5的用心制作。特别是游戏的过场动画,只能用"精美"二字来形容。系统上也秉承了LEVEL5的一贯风格,丰富的收集、合成系统一应俱全。斗技场也非常具有挑战性,喜欢追求极限挑战的玩家不要错过。那读者大人就要问了,既然这个游戏这么好,那为什么只做2页攻略还没有流程呢?其实这只能怪本期大作太多,这个新来的只好屈身让位了。在攻略内容的选择上,我们蔽掉了对于SLG游戏攻略比较枯燥的流程攻略,放上了基础的系统介绍和一些比较重要的收集要素,尽量让这两页物尽其用,剩下的就是让玩家们自己去领略这个游戏的魅力了。

操作

大地图

十字键	人物移动
△键	部队编成、记录界面
□键	显示下一个目的地
○键	进入当前地点
×键	取消
R键+十字键	移动视角

战斗中

十字键	光标移动
滑杆	调整视角
△键	人物切换
□键	缩放地图
○键	确定
×键	取消
L键	顺时针旋转视角
R键	逆时针旋转视角
select键	显示/隐藏HP槽
start键	主菜单

菜单说明

移动 就是操作角色的移动,选择这个选项之后可以看到人物可移动的范围,以蓝色表示,红色则表示可攻击的范围。黄色的格子表示特殊格,只要踩上去就能出现新的移动路线(需要盗贼)。

攻击 发动攻击,根据武器不同攻击范围也不同,剑和斧只能攻击一格,枪可以隔一格攻击,弓箭可以远距离攻击。如果攻击时站在敌人可攻击的范围,就会受到反击,攻击之前注意查看我方的给予和受到的攻击力、命中率预估。

スキル 技能,要发动技能必须装备技能石(スキルストーン),技能石在击倒敌人之后或在战斗结束后一定概率获得,按颜色分4种,效果如下,注意一个人物只能装备一种技能,技能最多装备6个,初始3个,后3个分别在15、20、30级时获得。

红色 增加必杀技
紫色 增加潜在能力
绿色 增加魔法
蓝色 增加基本属性值或者各种属性

アイテム 使用道具,可以给自己或同伴使用回复道具,也可以对敌人使用攻击道具。

变身 发动变身,随着宝珠的增加,变身后威力越大,消耗的SP也越多。

ステータス 状态,可以查看人物的基本属性、装备等。属性都是用汉字表示的,简单易懂。

待机 结束该人物行动,并选择待机方向。

大地图



人物在大地图上的移动以快捷的图标方式进行,如果有显示"フリーバトル"的就是自由战斗,可以进入练级。还有显示ショップ的话,就表示有商店,可以进入购买东西。

关于技能合成



LEVEL5的青蛙再次出现了,这家伙照样也是负责合成的。技能石可以交给他合成为更高级的技能石。选定一个技能石之后,可以合成的技能石会变成高亮,这时就可以选择来合成了。

战斗系统

属性相克



本作属性分为三种,日、月、星。相克关系为:日→星→月→日。如果处于有利属性攻击伤害增加,反之则减,同种不变。

Burning Site系统



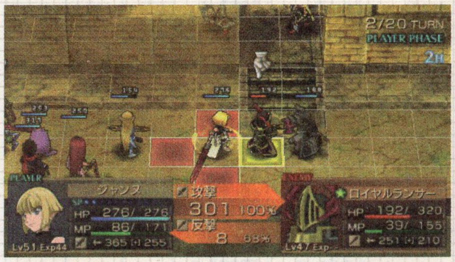
当攻击敌人之后,在我方和地方的延长线位置会出现一个旋涡,称之为Burning Site。我方人物进入这个地方再次攻击敌人的话会有攻击加成。如果那个位置就站有我方的人物,攻击就直接加在我方的第一次攻击上。这个系统体现了协同作战威力,尽量多些人一起行动吧。

联合防御系统



在受到敌人攻击的时候,如果周围8格内站有我方的人物,就会发动联合防御来减轻敌人的伤害,这点也在暗示我们要采取协同作战的方针。

攻击角度



根据人物站立的方向，攻击角度的不同效果也不同，所谓效果就是伤害值和命中率。正面攻击效果最差，侧面和背面攻击效果最好，当然们也要防止被敌人从背后攻击。所以人物停止行动的时候尽量面向敌人。

变身系统



当 SP 增加到指定量的时候就能发动变身，变身后能力大增，并且随着变身能力的增加，还有各种不同的效果，但是注意一场战斗里不能进行两次同种变身。

隐藏宝物



在战场上有些闪光的地方，走过去就能获得隐藏的宝物，取得的东西是随机的，运气差一些就是钱或道具，运气好还能获得不错的永久增加能力道具和武器防具，一定不要错过哦。

全宝珠收集

神王腕轮

名称	取得方法
光之宝珠	初期拥有
命之宝珠	剧情 26 话，地图上方的墙壁后(限剧情战)
引导之宝珠	剧情 31 话
牺牲之宝珠	2 周目击败ヴォルド—神殿的红龙
奇迹之宝珠	完成斗技场二周目

剑圣腕轮

名称	取得方法
白刃之宝珠	初期拥有
红莲之宝珠	剧情 8 话
苍月之宝珠	完成斗技场一周目

霸王腕轮

名称	取得方法
血之宝珠	初期拥有
业之宝珠	支线剧情ウィルノクス城捉龙任务
暗之宝珠	2 周目墓地任务

鬼神腕轮

名称	取得方法
风之宝珠	初期拥有
雷鸣之宝珠	剧情 21 话
天空之宝珠	支线剧情ライモン任务

贤者腕轮

名称	取得方法
裁决之宝珠	初期拥有
回报之宝珠	剧情 24 话
永远之宝珠	支线剧情ラングル坑道任务

红色技能石合成列表

名称	素材1	素材2	PC 使用	珍稀度★	MP 消耗
我に续け!	おたけび	フォースアップ	LV5	★★	20
	フォースアップ	攻击力+3			
我に续け! 2	我に续け!	おたけび	LV25	★★★★	30
	我に续け!	攻击力+10			
キリングモード	スナイパー2	まき割り	LV28	★★★	55
	トライスラッシュ	クリティカルUP			
ブラットソード	HP+50	スピリットソード	LV25	★★★★	30
	HPリカバリー	スピリットソード			
ブラットソード2	ブラットソード	HPリカバー2	LV42	★★★★★	82
	ブラットソード	魔法攻击+20			
トライスラッシュ	闪光の一击	月光斩	LV18	★★	51
	闪光の一击	サイクロン			
ヘブンズゲート	ヒール2	トライスラッシュ	LV37	★★★	100
	スピリットソード	アンデットキラー			
月光斩	月の精灵+1	闪光の一击	LV10	★	34
	月の精灵+1	攻击力+3			
スピリットソード	アイスパレット2	攻击力+5	LV19	★★	52
	贯通击	月光斩			
テンペストソード	スピリットソード	サイクロン2	LV26	★★★	75
	サイクロン2	なぎはらえ!			
百战一夜	マンイーター	我に续け! 2	LV39	★★★★	94
	テンペストソード	四连击			
荣光の赞歌	インフエルノ	百战一夜	LV45	★★★★★	115
つらぬけ!	贯通强化	アイスパレット	LV11	★★	35
	アイスパレット	攻击力+3			
とべ!	スナイパー	サンダーボルト	LV20	★★★★	60
	サンダーボルト	命中+10			
なぎはらえ!	トライスラッシュ	足扩い	LV19	★★★	55
	ボディプレス	ムーブアップ			
足扩い	金を出せ	お金を顶戴	LV18	★★★	45
	フォースダウン	月光斩			
うちやぶれ!	つらぬけ!	攻击力+5	LV19	★★★	55
	シールドダウン	贯通强化			
うちやぶれ! 2	うちやぶれ	贯通击	LV36	★★★★	155
	贯通强化 2	攻击力+10			
鬼神と化せ!	キリングモード	ムーブアップ	LV28	★★★★	82
	舍て身	3	命中+10		
灭せよ!	鬼神と化せ!	イビルストーム	LV44	★★★★★	103
かぶと割り	まき割り	サンダーボルト2	LV18	★★★	62
	とべ!	シールドダウン			
おたけび	フォースダウン	我に续け!	LV5	★★	45
	フォースダウン	闪光の一击			
ぶん回し	月光斩	まき割り	LV15	★★★	53
	サイクロン	まき割り			
大惨剧	まき割り	かぶと割り	LV31	★★★	49
	まき割り	クリティカルUP			
スナイパー	命中+5	フォースダウン	LV5	★★	21
スナイパー2	スナイパー	攻击力+5	LV14	★★★	53
	スナイパー	命中+10			
スナイパー3	スナイパー2	贯通击	LV27	★★★★	78
	命中+30	スナイパー2			
スナイパー4	スナイパー3	ライトニング	LV40	★★★★★	103
	スナイパー3	攻击力+20			
贯通击	贯通强化 2	エアロダガー	LV31	★★★★	55
	スナイパー2	贯通强化 2			
	スナイパー2	ファイアボール2			
毒矢	スナイパー	ポイズン	LV9	★★	32
しびれ矢	スナイパー	フォースダウン	LV15	★★★	52
回复弹	ヒール2	つらぬけ!	LV15	★★★	32
	ヒール2	スナイパー2			
	HPリカバー	贯通击			
流星弹	ファイアボール2	つらぬけ!	LV23	★★★★	56
	ファイアボール2	星の精灵+2			
乱れ击ち	メテオ	天空の矢	LV42	★★★★★	110
天空の矢	とべ!	流星弹	LV30	★★★★	30
猛毒矢	毒矢	スナイパー2	LV27	★★★	74
アースクエスト	ボディプレス	トールハンマー	LV33	★★★★	180
リバイブ	ヒールウインド2	キュア	LV33	★★★★	180
	HPリカバー2	魔法攻击+10			
マインドイーター	mp+20	ブラットソード	LV36	★★★	5
	マインドブレイク	つらぬけ!			
スワップ	とべ!	魔法攻击+3	LV25	★★★	58
メテオ	天空の矢	フレイム2	LV40	★★★★	210
	乱れ击ち	ファイアボール2			
ライトニング	贯通强化 2	サンダーボルト2	LV30	★★★	132
	贯通强化 2	mp 回复+30			
インフエルノ	百战一夜	魔法攻击+20	LV36	★★★★★	260
エンゼルテイアー	いやしの香水	魔法攻击+20	LV36	★★★★★	260
トールハンマー	天空の矢	魔法攻击+20	LV36	★★★★★	260
イビルストーム	鬼神と化せ!	魔法攻击+20	LV36	★★★★★	260
アースクエイク	ボディプレス	トールハンマー	LV29	★★★★	225
影缝い	フォースダウン	二连击	LV4	★★	20
	フォースダウン	スナイパー2			
毒ナイフ	ポイズン	闪光の一击	LV5	★★	25
二连击	2ラウンド	ムーブアップ	LV12	★★★	42
三连击	2ラウンド	二连击	LV30	★★★★	71
	二连击	二连击			
四连击	三连击	三连击	LV46	★★★★★	115
	三连击	3ラウンド			
变なダンス	フォースダウン	金を出せ	LV14	★★★	29
	フォースダウン	お金を顶戴			
爆弹	ファイアボール2	フレイム	LV19	★★★	60
	太阳の精灵+2	エアロダガー			
スキルをよこせ	影缝い	EXPボーナス2	LV20	★★★★	31
エアロダガー	サイクロン2	命中+10	LV14	★★★	38
	サイクロン2	贯通击			
挑发	舍て身	回避+5	LV8	★★	35
	回避+5	シールドダウン			
しびれムチ	フォースダウン	テールウイップ	LV5	★★★	33
あばれムチ	テールウイップ	メテオ	LV24	★★★★	105
	三连击	2ラウンド			
	メテオ	テールウイップ			
スキルを顶戴	影缝い	悪女の虏	LV17	★★★★	31
悪女の虏	フォースダウン	挑发	LV6	★★	31
	しびれムチ	シールドダウン			
	魔法攻击+5	お金を顶戴			
悪女の虏 2	悪女の虏	マインドイーター	LV21	★★★	54
	悪女の虏	ブラットソード2			

紫色技能石合成列表

名称	素材 1	素材 2	PC 使用	珍稀度★	MP 消耗
カウンター	Expボーナス	ムーブアップ	LV10	★★★	
	トライスラッシュ	ムーブアップ			
カウンター2	先制	カウンター	LV34	★★★★	
	回避+10	すりぬけ			
达人	カウンター	回避+10	LV20	★★★★	
	先制	Expボーナス			

贯通强化2	贯通强化	攻击力+10	LV18	★★★	
	贯通强化	Expボーナス			
贯通强化3	贯通强化2	攻击力+10	LV30	★★★★	
	贯通强化2	Expボーナス2			
舍て身2	舍て身	フォースアップ	LV13	★★★	
	シールドダウン	攻击力+3			
舍て身3	舍て身2	おたけび	LV30	★★★★	
	舍て身2	挑发			
マインドブレイク	マジックダウン	かぶと割り	LV12	★★★	
	マジックブレイク	恶女の虏			
すりぬけ	回避+10	移动+1	LV10	★★	
いやしの香水	ヒールウインド2	恶女の虏	LV20	★★★	
	HPリカバー2	恶女の虏			

绿色技能石合成列表

名称	素材1	素材2	PC使用	珍稀度★	MP消耗
ファイアボール	太阳の精灵+1	太阳の精灵+1	LV5	★★	36
ファイアボール2	ファイアボール	スナイパー2	LV15	★★★	65
	ファイアボール	太阳の精灵+2			
フレイム	太阳の精灵+2	太阳の精灵+2	LV7	★★★	52
フレイム2	フレイム	爆弹	LV18	★★★★	105
	フレイム	太阳の精灵+3			
	太阳の精灵+3	おたけび			
アイスパレット	月の精灵+1	月の精灵+1	LV6	★★	36
アイスパレット2	アイスパレット	月光斩	LV16	★★★	65
	月の精灵+2	マジックシールド			
	月の精灵+2	魔法防御+3			
ブリザード	月の精灵+2	月の精灵+2	LV11	★★★	52
ブリザード2	月光斩	スピリットソード	LV20	★★★★	105
	ブリザード	月の精灵+3			
	月の精灵+3	舍て身2			
サンダーボルト	星の精灵+1	星の精灵+1	LV7	★★	36
サンダーボルト2	サンダーボルト	とべ!	LV17	★★★	65
	サンダーボルト	星の精灵+2			
サイクロン	星の精灵+2	星の精灵+2	LV11	★★★	52
サイクロン2	ぶん回し	なぎはらえ!	LV22	★★★★	105
	星の精灵+3	なぎはらえ!			
	星の精灵+3	ぶん回し			
ヒール2	ヒール	HP+20	LV16	★★★	56
	ヒール	魔法攻击+3			
ヒールウインド	ヒール2	サイクロン	LV9	★★★	68
	ヒール	サイクロン2			
ヒールウインド2	ヒールウインド	HPリカバー	LV24	★★★★	103
	HP+50	おたけび			
	ブレス	ヒール2			

蓝色技能石合成列表

名称	素材1	素材2	PC使用	珍稀度★	MP消耗
HPリカバー2	HPリカバリー	HPリカバリー	LV21	★★★★	
HPリカバー3	HPリカバリー2	HP+100	LV35	★★★★★	
	HPリカバー2	HPリカバー2			
Expボーナス2	Expボーナス	Expボーナス	LV15	★★★	
Expボーナス3	Expボーナス2	Expボーナス2	LV22	★★★★	
Expボーナス4	Expボーナス3	Expボーナス3	LV29	★★★★★	
先制	回避+10	命中+10	LV38	★★★★	
	カウンター	ムーブアップ			
3ラウンド	2ラウンド	2ラウンド	LV45	★★★★★	
ビーストキラー	トライラッシュ	太阳の精灵+2	LV24	★★	
マンイーター	二连击	月の精灵+2	LV25	★★★	
ギガントキラー	かぶと割り	星の精灵+2	LV27	★★★	
アンデットキラー	ヒールウインド2	太阳の精灵+2	LV27	★★★	
デビルキラー	スナイパー3	星の精灵+2	LV30	★★★★	
ドラゴンキラー	鬼神と化せ!	月の精灵+2	LV30	★★★★	
HP+30	HP+20	月の精灵+1	LV13	★★★	
HP+50	HP+30	月の精灵+1	LV17	★★★	
	HP+30	HP+30			
HP+100	HP+50	月の精灵+2	LV23	★★★★	
	HP+50	HP+50			
HP+150	HP+100	HP+100	LV35	★★★★	
	HP+100	月の精灵+3			
mp+20	mp+10	月の精灵+1	LV15	★★	
mp+30	mp+20	月の精灵+2	LV19	★★★	
	mp+20	mp+20			
mp+50	mp+30	mp+30	LV27	★★★	
	mp+30	月の精灵+2			
mp+100	mp+50	mp+50	LV34	★★★★	
	mp+50	月の精灵+3			
攻击力+3	フォースアップ	太阳の精灵+1	LV1	★	
攻击力+5	攻击力+3	太阳の精灵+1	LV6	★★	
攻击力+10	攻击力+10	太阳の精灵+2	LV13	★★★	
	攻击力+5	攻击力+5			
攻击力+20	攻击力+10	攻击力+10	LV21	★★★★	
	攻击力+10	太阳の精灵+3			
魔法攻击+5	魔法攻击+3	太阳の精灵+1	LV11	★★★	
魔法攻击+10	魔法攻击+5	魔法攻击+5	LV16	★★★★	
	魔法攻击+5	太阳の精灵+2			
魔法攻击+20	魔法攻击+10	魔法攻击+10	LV21	★★★★★	
	魔法攻击+10	太阳の精灵+3			
命中+10	命中+5	命中+5	LV13	★★★	
回避+10	回避+5	回避+5	LV16	★★★	
移动+2	移动+1	移动+1	LV32	★★★★	
	移动+1	ムーブアップ			
防御力+3	シールドアップ	星の精灵+1	LV5	★	
防御力+5	防御力+3	星の精灵+2	LV10	★★	
魔法防御+3	マジックシールド	星の精灵	LV5	★	
魔法防御+5	魔法防御+3	星の精灵+2	LV10	★★	



游戏日原创画师超大海报出炉

十月天宫作品集

应大群读者要求，现推出游戏日御用画师·十月天宫原创海报系列。读者可以通过以下方式订购——

1.游戏日官方淘宝店下单

http://shop33523089.taobao.com

2.通过邮局汇款至：成都市营门口路民光商厦五楼发行部 邮编：610036 并务必在汇款单上写明海报编号和需要数量

◆海报用特种布，不会被撕开。

◆附亚光膜，使得海报更加高档。

◆海报背面自带双面胶，有利于读者张贴。

海报无论是纸和印刷效果，质量绝对超越市面上任何一种海报。绝对可以永久收藏和使用。

海报特别定价：38元/一张

为保证邮购的安全和速度，我们都会采用快递发货。

注1：以上报价已经包含快递费用。在淘宝店一次性购买三张以上，可享受优惠。

注2：海报属于特殊包装，不能和邮购杂志书刊的特快一起混用。

注3：十月天宫女性圣斗士本刊已经拥有出版权。

宽0.8米

高1米

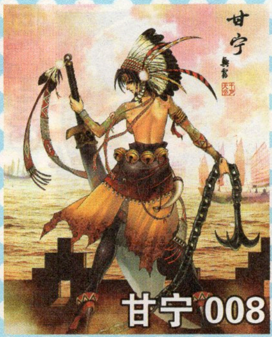
比例示意图



曹操 001

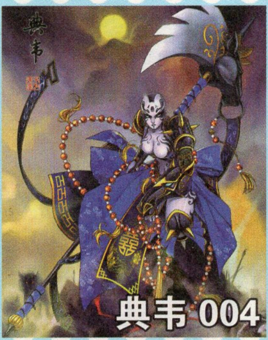


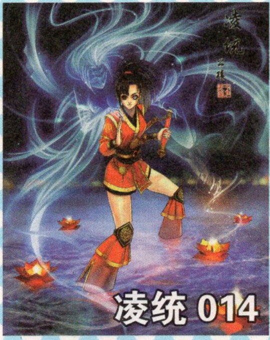
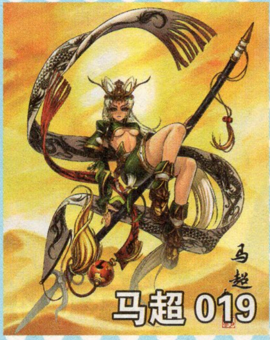
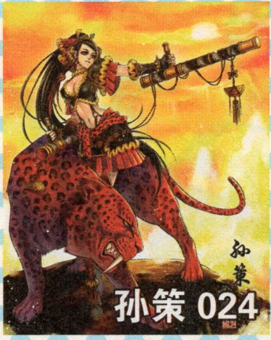
曹丕 002


曹仁 003

甘宁 008

姜维 013

吕布 018

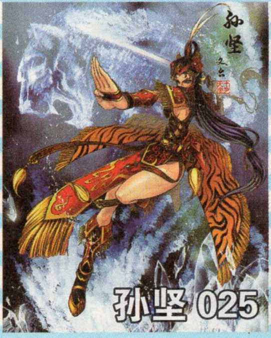
司马懿 023

典韦 004

关平 009

凌统 014

马超 019

孙策 024

董卓 005

关羽 010

吕蒙 015

孟获 020

孙坚 025

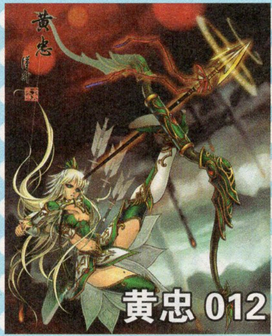
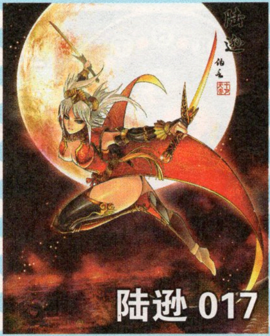
诸葛亮 006

黄盖 011

刘备 016

庞德 021

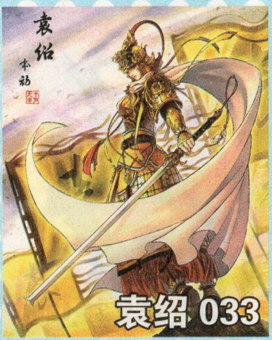
孙权 026

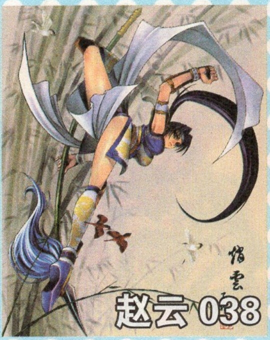
左慈 007

黄忠 012

陆逊 017

庞统 022

太史慈 027

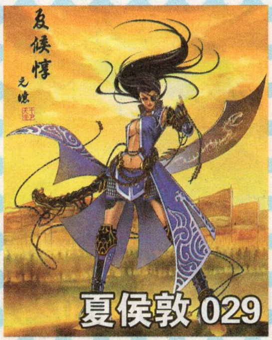

魏延 028

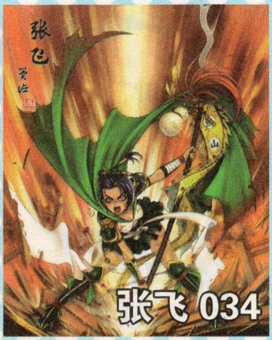

袁绍 033

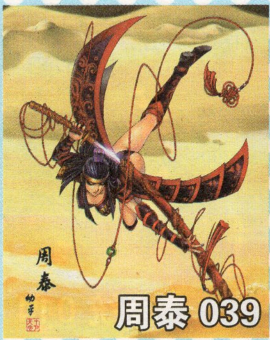

赵云 038


巨蟹 043


双子 048


夏侯敦 029


张飞 034


周泰 039


山羊 044


水瓶 049


夏侯渊 030

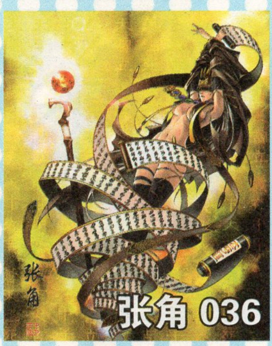

张颌 035


周瑜 040


射手 045


天平 050

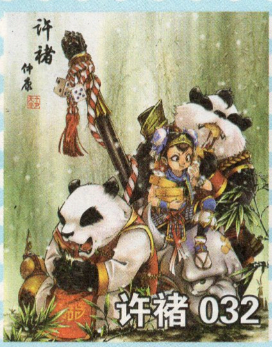

徐晃 031


张角 036


处女 041


狮子 046


天蝎 051


许褚 032

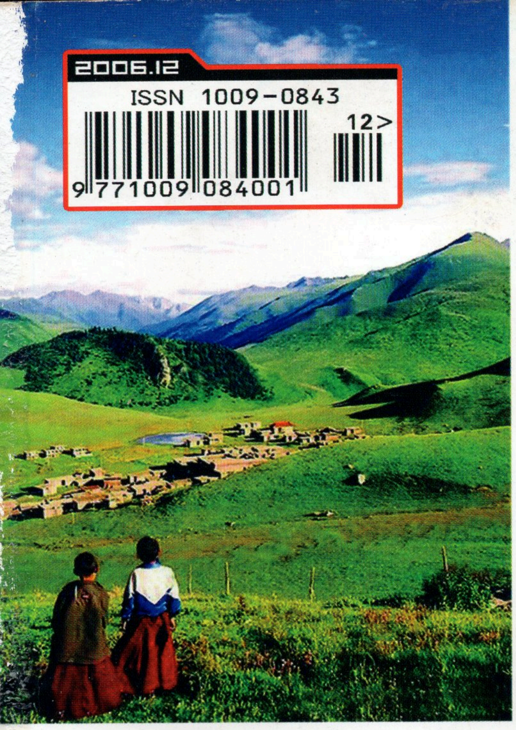

张辽 037

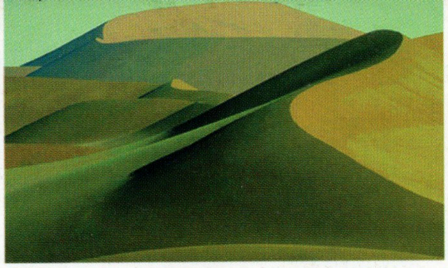

金牛 042


双鱼 047


白羊 052

2006.12
ISSN 1009-0843







（中文信息）行游数码





邮发代号:62-294

自助旅游攻略手册

每期超过10万字的详细旅游攻略介绍，是您出行的最佳向导。
到哪去玩，花多少钱，吃什么，住哪里？《行游数码》在手，一切不是问题！



聖剣伝説4
せいけんでんせつ
下期预告
二月号加圣剑传说4攻略本
224页特厚奉献+原创海报
囊括游戏狂潮，超值特别定价
3.8元+13.8元=22.6元=18元！
下期抽奖翻倍！PS3两台，Wii四台！
超值特典
2007.01
ISSN 1009-0843
01>
9 771009 084001
2007年1月上市
限量印刷，决不加印！
注：所有订阅07年全年杂志的读者，均不受价格浮动的影响。